

Nº4
ABRIL/00
¡Sólo 275 Ptas!
¡Bombazo!
LA MEJOR REVISTA
PARA LOCOS
DE PLAYSTATION
PLAYTOP
PLAYTOP
A LA VENTA LUNES SI, LUNES NO
ZAS, TRAS,TRAS
Alienpress
¡Sólo 275 Ptas!
SYPHON FILTER 2
Guía de supervivencia (1ª parte)
JEDI POWER BATTLES
La fuerza está contigo
VAGRANT STORY
¿Mejor que Final Fantasy?
Street Fighter EX II plus
¡¡Lucha sin cuartel!!
Canarias, Ceuta y Melilla 300 ptas.
Portugal 450 esc. (cont.)
8 413042 071204
00004



Puntuación PlayTop

La manera de valorar que usamos en Play Top para puntuar los juegos que comentamos es muy sencilla. La puntuación puede ir de 1 a 5 estrellas rojas, de tal manera que nada más ver el nº de estrellas puedas conocer su puntuación:

★ Malo.
No malgastes tu tiempo con él.

★★ Regular.
Para pasar el rato, pero poco más.

★★★ Bueno.
Un juego al que prestarle atención.

★★★★ Muy bueno.
Un juego por encima de la media.

★★★★★ Excelente.
¡No puedes pasar sin este juego!

Al final de cada artículo, damos una valoración de los aspectos más importantes del juego (gráficos, jugabilidad, etc.) y una puntuación final que indica nuestra opinión general del juego. Y además, cuando veás una estrella junto a un artículo, un juego, un periférico, etc.. sabrás que es un producto que os recomendamos desde Play Top.

PLAYTOP

Editor y Director: André Neves
Directora editorial: Michelle Kunz
Redactor Jefe: David Fraile
Redactores: Daniel Acal, Rubén Guzmán
Colaboradores: Miguel Angel Sánchez, Carlos Burgaleta, David Arellano, Nacho Gorroño Guerrero, Jorge Cid
Diseño y Maquetación: Carmen Cañas (Jefa departamento), Rafa Zamora, Marga Vaquero, Mª José Jiménez
Director General: André Neves
Directora de Márketing: Fátima Ulrich
Administración: Raquel Novillo, Eva Buenafé
Publicidad: Tel.: 91 556 15 63
Prensa de Hoy S.L.
c/ Orense, 32. 10º 3, Izq.
28020 Madrid
Tel.: 91 556 15 63
Fax: 91 556 91 11
E-mail: demos@lander.es
Distribuidora: SGEL, S.A.
Fotomecánica: Novocomp
D.L: M-8165-2000
Printed in Spain
impresa 03-2000
Epoca 1
Nº 4 PlayTop
Agosto 2000

¡Hola, amigos!

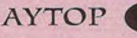
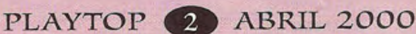
Seguimos dando caña y ofreciendo lo último en juegos de PlayStation. Además, esta vez os proponemos un desafío: ¿cuántas imágenes aparecen en la portada de este número? Los 10 primeros que nos contesten correctamente a esta pregunta recibirán una gorra PLAYTOP de regalo. Vamos, a dejaros los ojos.

Revista PLAY TOP
C/ Orense 32, 10 3º
28020 MADRID

También puedes mandarnos tus e-mails a esta dirección de correo electrónico:

playtop@wanadoo.es

Esperamos tus comentarios, dudas y sugerencias. PlayTop nº 5 sale el 24 de Abril. ¡no te quedes sin ella!



Spawn hará que los jugadores se inclinen ante él

Es como si Spawn quisiera vengarse de la industria de los videojuegos. Después del penoso trato recibido por parte de Sony, Acclaim e incluso Konami, el una vez mítico Spawn resurge de las cenizas en un vibrante y frenético arcade cortesía de su redentor, Capcom. Mientras que el arcade original se realizó con el sistema Naomi, de Sega (pensando en una conversión lógica para Dreamcast), Capcom ha tenido fé suficiente para ir más allá y apostar por la PlayStation 2.

El juego es una mezcla de Power Stone con deathmatch, pudiendo elegir entre once personajes (Spawn, Sam Burke, Twitch Williams, Cogliostro, Jessica Priest, Tiffany, Grace, Redeemer, Tremor, Clown y Brimstone), en una guerra sin cuartel contra todos los que aparezcan en la pantalla y no estén controlados por nosotros. Cada personaje tiene sus propias habilidades, por supuesto.

En las manos del Diablo

Nuestro objetivo en cada nivel de combate es derrotar a un jefe de nivel dentro de un tiempo limitado, mientras combates contra otros personajes determinados a derrotar a dicho jefe por su cuenta. Pero no solo se trata de eso, sino que el escenario también influye, por ejemplo, en el nivel de la montaña oscura de Cygor, tendrás que enfrentarte, además de al resto de personajes, a diversos zombies, contando también a Cygor, claro.

Los niveles son bastante largos, completados con habitaciones y zonas separadas, pudiendo deambular por cualquiera a tus anchas. También podrás ir recogiendo powers up para conseguir más velocidad, más potencia de fuego y para tu protección. Se espera que el juego esté disponible en la nueva consola de Sony para principios del 2001. A ver si traen pronto la máquina.

Resident Evil para PS2 retrasado

Hace un par de números os confirmamos que Capcom tiene en desarrollo un juego de Resident Evil para PS2. Pues bien, fuentes de confianza aseguran que el juego tardará más de lo previsto en estar terminado. ¿Por qué? Pues porque Capcom quiere que su nueva creación aproveche todo el poder de PS2. Esto significa que, por fin, vamos a poder ver cambios significativos en la saga. Nosotros apostamos por la llegada de las 3D totales, con vista subjetiva incluida. Parece que PS2 será la anfitriona del mejor y más terrorífico Resident Evil jamás creado.

Nueva fábrica de PS2

Ni más ni menos que 654 millones de dólares se han gastado los chicos de Sony en la creación de una nueva planta dedicada exclusivamente a la fabricación de PS2. Está situada en Isahaya, Japón, y responde a la necesidad de Sony de fabricar millones de unidades de su nuevo producto. De hecho, los planes son haber vendido 1.400.000 consolas en Japón a finales de marzo (si un mes después de su lanzamiento), y las cifras que se esperan hasta final de año en todo el mundo son tan altas, que Sony va a tener que esforzarse mucho para cubrir toda la demanda.

El misterio de la compatibilidad, desvelado

Cómo funcionan los juegos de PSX en PS2

Por fin, con las PS2 convertidas en una realidad tangible, sabemos que los juegos de PSX si funcionan en PS2, y hemos podido comprobar con que ventajas y desventajas. Te contamos lo que pasa con algunos de los juegos más importantes.

Vagrant Story: lo menus funcionan más rápido, mejoran la calidad de las texturas, polígonos suavizados.

Star Ocean: Second Story: Más detalles en los personajes y mapas, pero se mantienen los tiempos de carga.

Final Fantasy VIII: Menor tiempo de carga, mejora en las texturas, pero algo peor animación.

Gran Turismo 2: Más o menos, el mismo tiempo de carga. Mejoras generales en los aspectos gráficos del juego.

Tekken 3: Menor tiempo de carga, polígonos más suaves.

Ridge Racer Revolution: Mismo tiempo de carga, gráficos más definidos.

Ridge Racer Type 4: Menor tiempo de carga, mejores gráficos en las repeticiones.

Metal Gear Solid: Mismo tiempo de carga, mayor profundidad de los escenarios.

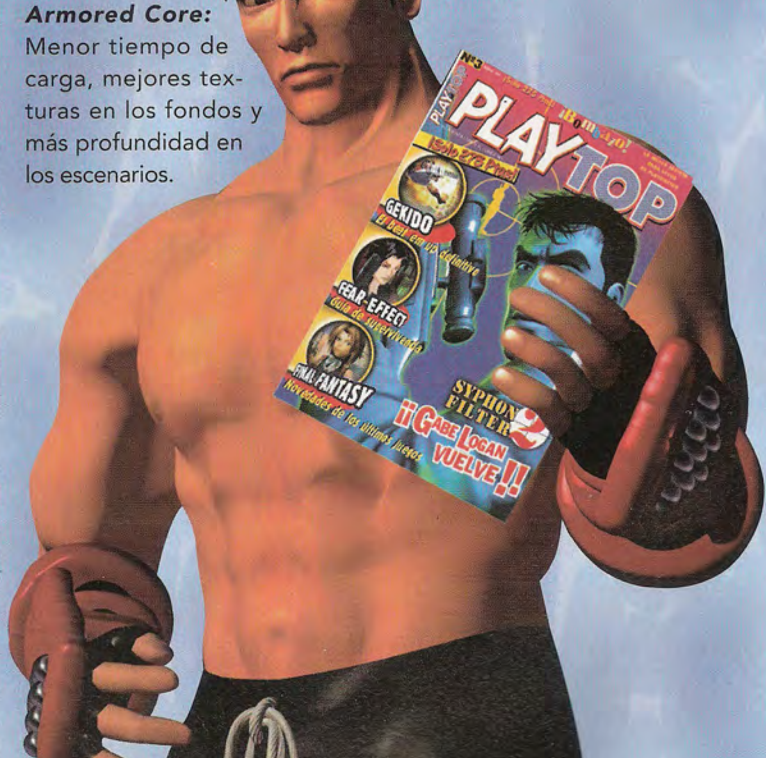
Armored Core: Menor tiempo de carga, mejores texturas en los fondos y más profundidad en los escenarios.





Resident Evil: Mucho menor tiempo de carga, gráfico más limpios.

Street Fighter Alpha: Carga mucho más deprisa, pero no hay cambios en los gráficos.





Mickey y Donald se lanzan a la competición

Eidos prepara el juego más rápido de Disney



Walt Disney World Quest-Magical racing Tour es el larguisimo juego del juego que Eidos prepara con los personajes de Disney. Podremos competir un una carrera de karts, al más puro estilo Mario kart, pero recorriendo trece circuitos situados por toda Norteamérica. Los escenarios que visitaremos estarán basados en los parque stemáticos que Disney tiene en Estados Unidos, como Disneyland, Disneyworld, los estudios Disney o los parques acuáticos de Disney. En la línea que suelen seguir este tipo de juegos, podremos competir en solitario o conrta un amigo mediante el sistema de pantalla partida. El juego es fruto de la política que sigue Disney de prestar sus licencias a múltiples compañías, ya que Square también prepara un juego con personajes Disney para PS2, y Rare, la compañía inglesa asociada a Nintendo, prepara otro juego de carreras con Mickey de protagonista para Nintendo 64.

¿Facilita la PS2 la piratería de películas?



Sony promete solucionar el problema

La PS2 utilizada para piratear películas



Al parecer, resulta posible copiar películas en DVD desde la PS2 a cintas de vídeo VHS, utilizando la salida RGB que incorpora la consola. Por supuesto, esta técnica es completamente ilegal, y así lo ha puesto de manifiesto Sony, que asegura que ha preparado su máquina con los más seguros mecanismos anticopia, Los problemas para Sony podrían venir desde las productoras cinematográficas que detentan los derechos de las películas, pues podrían acusar a la compañía japonesa de haber violado el acuerdo de la industria del DVD que prohibe fabricar reproductores con salida RGB analógica. Sony dice que el dispositivo es perfectamente legal, pero reconoce que puede facilitar la copia, y ha asegurado que tomará medidas para resolver cuanto antes el asunto.

Tekken Tag Tournament, consagrado por Famitsu

Cómo ya sabéis, Famitsu es la revista japonesa de videojuegos más prestigiosa, y por eso todo occidente está pendiente de las puntuaciones que otorga a los primeros juegos de PS2. Tras el éxito de Ridge Racer V, que consiguió 36 sobre 40, namco toca el cielo con el esperado Tekken Tag Tournament, que logra el primer sobresaliente para PS2 con un 38 sobre 40. En Famitsu, cada juego es analizado por cuatro especialistas, que lo puntuan de uno a diez. Recientemente, Driving Emotion Type-S, el también muy esperado juego de coches de Square, ha logrado un 7,7,7,7 , una puntuación buena, pero no tan alta como se esperaba. Y, para culminar, ahí van las puntuaciones de los últimos juegos de PSX en Japón.

Tony Hawk's Pro Skater: 7,6,7,7
The Keiba: 3,3,4,4
FIFA 2000: 7,7,7,7
Omiai Command: 6,6,7,8
Sanvein: 5,5,7,6
Waaneba Island: 6,7,6,6
FIFA 2000: 7,7,7,7
NHL Blades of Steel 2000: 7,6,7,7
Jikyo Golf Master 2000: 8,7,8,7
Road Runner 2: 6,5,5,4
Eve Zero: 7,7,7,6



Novedades sobre GT 2000

Yamauchi Kazunori ha hablado. Este hombre es el director del equipo de desarrollo que prepara uno de los juegos más deseados del mundo: Gran Turismo 2000. Aunque ha asegurado que los elementos básicos del juego serán los mismos que los de las dos entregas para PSX, asegura que no sólo será infinitamente superior en el aspecto gráfico, sino que, además habrá cambios en el modo de jugar. Kazunori ha asegurado que "basicamente, los circuitos serán iguales", aunque se incluirán "nuevos circuitos y se actualizarán otros". "Habrá bastantes diferencias en el juego -continuó Kazunori- Se cambiarán las reglas. Estamos dejando muchos de los elementos básicos sin cambiar, junto con los elementos que consideramos divertidos. Pero existe una nueva manera de correr en GT2000".

Sony reta a Tony Hawk

Bueno, queremos decir que los chicos de Sony están preparando un nuevo simulador de Skate Boarding que pretende superar al excelente Tony Hawks de Activision, y competir directamente con la segunda parte de éste. El nombre del juego es Grind Session, y, por lo que hemos podido comprobar, utiliza un sistema de control muy similar, y destaca por el espectacular diseño de los circuitos. Su lanzamiento en Estados Unidos está previsto para el 23 de mayo.

Los mayores éxitos del mundo

Listas de ventas

Como en cada número, vamos a comentaros los juegos de más vendidos en todo el mundo. Lo más destacable este mes es el explosivo debut de PlayStation 2 en Japón, que coloca nada menos que seis de sus juegos entre los diez más vendidos. Sólo la pequeña Game Boy ha resistido a duras penas el estreno de la nueva bestia de Sony.





Gran Bretaña:
1. Toy Story 2 (PSX, N64, GB)
2. Pokémon Red (Game Boy)
3. Gran Turismo 2 (PlayStation)
4. Pokémon Blue (Game Boy)
5. Resident Evil 3 (PlayStation)
6. The Sims (PC)
7. Tiberian Sun (PC)
8. Fear Effect (PlayStation)
9. Tomb Raider III (PC, PlayStation Platinum)
10. Evolution (PlayStation)

Estados Unidos:
1. WWF Smackdown (PlayStation)
2. Pokémon Stadium (Nintendo 64)
3. Harvest Moon (nintendo 64)
4. Fear Effect (PlayStation)
5. Crazy Taxi (Dreamcast)
6. Gran Turismo 2 (PlayStation)
7. Dragonball Z Ultimate Battle 22
8. Dragonball Z Legends
9. Pokémon Yellow (Game Boy)
10. Carrier (Dreamcast)



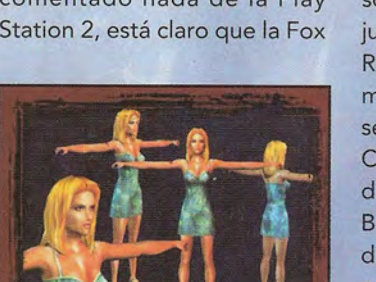
Japón:
1. Ridge Racer V (PlayStation 2)
2. Kessen (PlayStation 2)
3. Pokémon Gold/Silver (Game Boy)
4. Street Fighter EX 3 (PlayStation 2)
5. Fantavision (PlayStation 2)
6. Beatmania APPEND 5th MIX (PlayStation)
7. Super Mario Bros. Deluxe (Game Boy)
8. Kidou Senshi Gundam (PlayStation)
9. Eternal Ring (PlayStation 2)
10. Drummania (PlayStation 2)



Los Vampiros están de moda

Buffy cazará vampiros en la Psx

Fox Interactive ha anunciado que dentro de poco podremos disfrutar en nuestra consola de un aventura en 3D basada en la famosa serie de televisión, Buffy La Caza Vampiros. Aunque no han comentado nada de la Play Station 2, está claro que la Fox quiere crear una franquicia de juegos basados en Buffy y es casi seguro de que acabarán en PlayStation 2.



En el juego, podremos introducirnos dentro de la piel (seguro que más de uno ya lo ha soñado) de Buffy Summers, en juego en 3ª persona (tipo Tomb Raider o Xena), incluyendo muchos de los elementos presentes en la serie de televisión. Cheerleader del instituto por el día y la "elegida" por la noche, Buffy, con ayuda de sus habilidades en artes marciales y su peculiar sentido del humor, tendrá que vérselas con un montón de enemigos, aunque no estará sola, pues a lo largo del juego desfilarán personajes de la serie tales como Angel, Cordelia, Giles, Willoz, Oz y Xander.

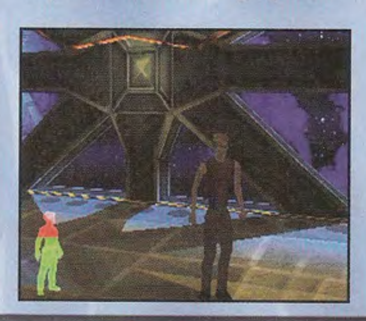


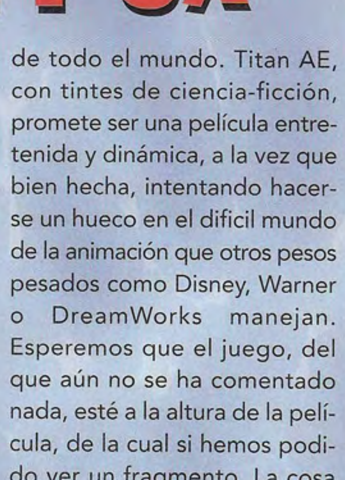
Titan AE se anima en PlayStation

La Fox se abre camino en Psx

La nueva película de animación de la Fox, Titan AE, será convertida también en un juego para Play Station. Parece ser que la productora ha visto un filón por explotar en la adaptación de sus películas y sus series de televisión, aprovechando el auge y la enorme publicidad que la consola proporciona a personajes o series a lo largo y ancho de todo el mundo. Titan AE, con tintes de ciencia-ficción, promete ser una película entretenida y dinámica, a la vez que bien hecha, intentando hacerse un hueco en el difícil mundo de la animación que otros pesos pesados como Disney, Warner o DreamWorks manejan. Esperemos que el juego, del que aún no se ha comentado nada, esté a la altura de la película, de la cual si hemos podido ver un fragmento. La cosa promete.







Colin McRae no arranca todavía

Codemasters ha anunciado que, debido a la incorporación de nuevos modos de juego para varios jugadores, Colin McRae retrasará su lanzamiento hasta el mes de Junio. Realmente el juego en sí ya está terminado, es solo que la compañía ha querido añadir algunos detalles de última hora para completar el juego. Los usuarios de PlayStation podrán disfrutar de él a mediados de junio, y los de Pc un poco después. ¿Por qué siempre se retrasan los juegos más esperados? ¿Les gusta vernos sufrir?





Acclaim apuesta fuerte por PlayStation 2

Acclaim, una de las compañías más punteras, ha decidido "colaborar estrechamente con Sony para elaborar juegos únicos que aprovechen plenamente las posibilidades de este sistema de nueva generación", según afirmó Greg Fischbach, "co-chairman" y CEO de Acclaim. Así pues, la compañía responsable de titulazos como Turok va a poner todo su potencial al servicio de la mejor tecnología: PS 2.

Noticias

Koei no hará más juegos para PlayStation

Koei, creadora de Kessen, ha indicado que, tras el lanzamiento de la PS2, el mercado de PlayStation se ha visto reducido, por lo que se han decidido a programar juegos solo para PSX2, avanzando que para este año lanzarán 18 juegos.
Koei no es muy conocida en Europa, no obstante, en Japón es reconocida por sus juegos de estrategia, como Kessen. De este juego, Koei ya ha vendido más de 250.000 unidades y se ha previsto que lleguen hasta las 400.000 unidades.

Duke atacará El Planeta de las Nenas

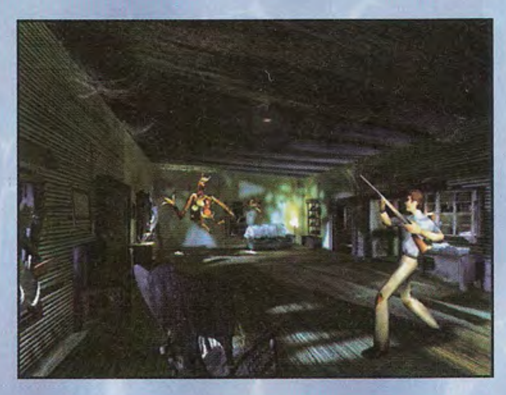
El productor de Duke Nukem Planet of the Babes, Phil Gelber, presentó el nuevo título. El juego incluirá 15 niveles para un solo jugador. Pero los fans del deathmatch no se quedarán atrás, ya que el juego incluirá 6 niveles Dukematch para que 2 jugadores se enfrenten entre sí, entre ellos un nivel con gravedad lunar.
El armamento de Duke ha sido una constante en la serie. Esta vez el número de armas asciende a 20, de las que cabe destacar el lanzatorpedos submarino. A ello hay que añadir el número de personajes, que asciende a 25.

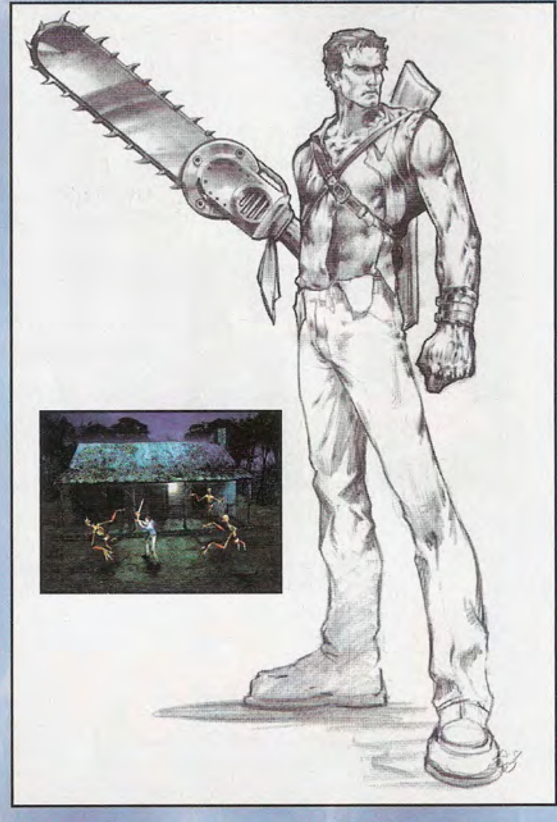


El terror llama a tu puerta

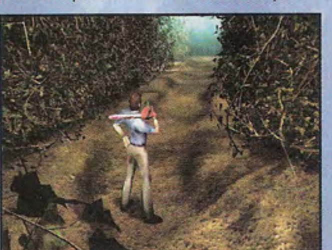
Evi Dead: Saluda al Rey, también en PlayStation







Hace poco más de un mes, una de las compañías más conservadoras de norteamérica decidió dar un pequeño y sangriento giro. THQ, conocida en América por juegos de bolos, pesca, lucha libre y natación, se ha vuelto diabólica. ¿Por qué? La respuesta se llama Evil Dead, una magnífica trilogía de películas realizadas por el director Peter Jackson e interpretadas por Bruce Campbell. El videojuego está basado en las películas.
Desarrollado por Heavy Iron Studios, en conjunción con Renaissance Studios (propiedad de Sam Raimi), este juego es un gran paso hacia el tipo de juegos "más duros" que intentan hacerse un hueco entre tanto muñequito y plataforma. Para ello, han usado cámaras y ángulos intentado que realmente parezca una película donde el gore, la acción, el humor negro y el suspense se mezclan perfectamente, olvidándonos casi de que se trata solo de un juego. Se han prerenderizado y dibujado fondos y escenarios extraidos de las películas de Evil Dead, así como algunos creados solo para el juego.



Asumiremos el papel de Ash, el heróe de la trilogía que simplemente no quiere morir. Bruce Campbell ha prestado su voz para dar más credibilidad al personaje del juego. Entre nuestras armas tendremos nuestra fiel motosierrra y una recortada que nos ayudarán a abrirnos paso a lo largo de toda la aventura.



TOP PLAYSTATION más vendidos

1 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



2 ISS PRO EVOLUTION



3 GRAN TURISMO 2



4 BICHOS (PLATINUM)



5 TEKKEN 3 (PLATINUM)



6 RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)



7 TOY STORY 2



8 INTER. TRACK & FIELD 2



9 FIFA 2000



10 GRAN TURISMO (PLATINUM)



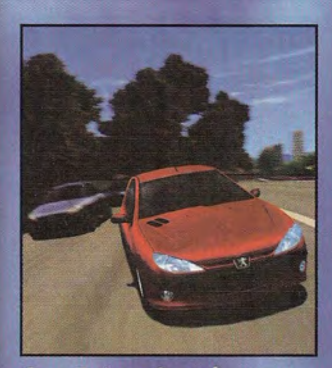
(Fuente consultada: Centro Mail)

(Fuente consultad: Blockbuster Video)

TOP PLAYSTATION más alquilados

1- GT2
2- RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
3- BICHOS (PLATINUM)
4- FIFA 2000
5- TEKKEN 3 (PLATINUM)
6- FINAL FANTASY VII (PLATINUM)
7- GRAN TURISMO (PLATINUM)
8- FINAL FANTASY VIII
9- TARZAN
10- CRASH 3 (PLATINUM)

Una vez más, RE3: Némesis se alza como ganador indiscutible en lo que a ventas se refiere. Capcom ha conseguido ofrecernos una continuación que, a riesgo de ser una repetición de los anteriores juegos, demuestra que a la saga de terror más famosa de PlayStation le queda mucha vida por delante.



Gran Turismo 2 se afianza en nuestras listas consiguiendo el liderato en alquiler y manteniéndose en las ventas. Esto demuestra sin duda que Sony ha acertado de lleno con el título, volviendo a ofrecer a sus seguidores una continuación superior al original.

La salida de Tekken Tag Tournament para PSX2 ha hecho que Tekken 3 vuelva a estar muy solicitado. Tanto en ventas como en alquiler, este juego de peleas demuestra que no hay nadie que le haga sombra en PlayStation.

Chrono Cross

Cuando el rol se hace arte

Cuando la Super Nintendo era la consola que albergaba casi todos los juegos de rol, uno de ellos destacó por mérito propio. Se llamaba Chrono Trigger, y tiene el honor de ser considerado el mejor juego del rol que Square creó para la 16 bits de Nintendo.

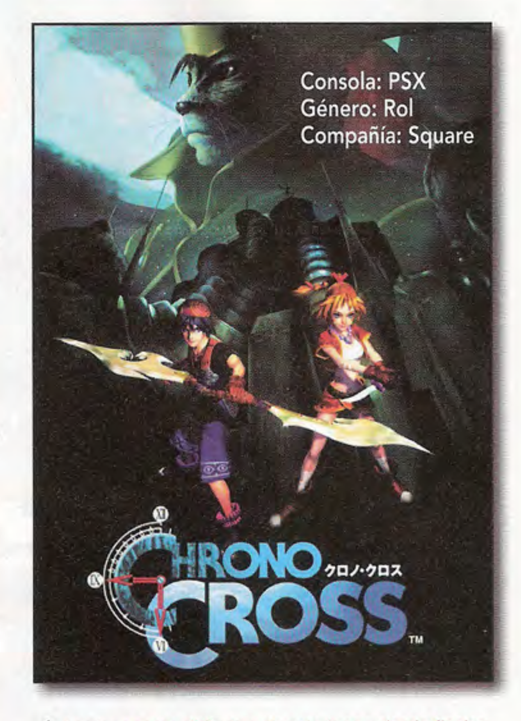
Aquel juego fue creado por un grupo de genios irrepetible: Yuri Horii (Dragon Quest), Hironobu Sakaguchi (Final Fantasy) y Akira Toriyama (el creador de Dragon Ball). El resultado fue uno de los mejores juegos de rol que se habían creado, y un mito de imborrable recuerdo para todos aquellos que lo jugamos. Por eso, la publicación en Japón de su segunda parte, a finales del año pasado, fue todo un acontecimiento. La consola elegida fue la actual reina del género (y de los videojuegos en general): nuestra querida PSX. Eso sí, los creadores de este Chrono Cross son otros... pero han logrado producir una excelente continuación.

Recreando la vida

Dicen que el arte imita a la vida, y Chrono Cross es un ejemplo evidente. Los diseñadores gráficos y los músicos que han creado este juego han logrado dotarlo de una atmósfera única. Los fondos son prerenderizados, al estilo de Final Fantasy. Están increíblemente detallados, y tienen un look muy especial, que, a su manera, nos gusta tanto como el de FFVIII. Están más vivos, son más luminosos. La banda sonora es absolutamente magistral, y se complementa con el entorno gráfico para transmitir esa sensación de vida que inunda el juego. Ah, por si te lo estabas preguntando, los personajes están preciosamente realizados en 3D. Estamos ante uno de esos casos en los que se ha puesto todo la maestría técnica al servicio de una idea, y como resultado tenemos una experiencia envolvente.

¿De qué va y cómo se juega?

Chrono Cross es un RPG clásico al 100%, y no intenta disimularlo en absoluto. Nuestro héroe, Serge, es transportado a un universo paralelo... en el que ha muerto años atrás. Con la ayuda de una hermosa lugareña llamada Kidd, se verá envuelto en una épica aventura, y ya sabes, recorrerá hermosos y peligrosos parajes, conocerá extravagantes y poderosos aliados y enemigos, y bla, bla, bla... El sistema de juego también es clásico, pero introduce una importante mejora: es posible detectar a los enemigos que están fuera de la pantalla, para así poder evitarlos. Con esto te libras de los combates que no quieras luchar. No como en otros juegos que te plantan al enemigo delante de las narices, y allá tú te las compongas. El combate por turnos se basa en puntos de salud. Tu dispones de tres tipos de ataques, fuertes, medios y débiles. Los primeros son más poderosos pero más difíciles de conectar, y los débiles, justo al revés. Los ataques fuertes gastan tres puntos, los medios dos y los débiles uno. Tú dispones de una barra de siete puntos, y has de combinar tus ataques ajustándote a ella. Si a esto unimos la magia, basada en elementos y colores, resulta que Chrono Cross tiene un sistema de juego participativo, que deja mucho margen a la capacidad estratégica del jugador. Nos encanta. Chrono Cross todavía no ha sido publicado en USA. Estamos deseando que aparezca en inglés (se nos da algo mejor que el japonés) para poder jugarlo en profundidad. Cuándo llegará a España (si llega), es un aún un misterio.



▲ *Los japoneses disfrutan de este juego desde finales del 99. Nosotros no sabemos si llegaremos a jugarlo.*



▲ *Chrono Cross presenta los escenarios prerenderizados más bonitos desde Final Fantasy VIII.*



▲ *La exploración será una parte fundamental del juego... rol puro y duro, del de toda la vida.*



▲ *La arquitectura de este universo pasa bastante de las leyes de la física. Ventajas del género fantástico.*



Dragon Quest VII

La alternativa a Final Fantasy

No creáis que la única saga de rol que pega fuerte en Japón es la de Square. Buena prueba de ello es la expectación que está levantando el séptimo capítulo de la serie Dragon Quest.

Los jugadores japoneses van a poder disfrutar en breve de la última entrega (hasta ahora, claro) de una de las sagas "roleras" más seguidas y exitosas de todos los tiempos. No, no es que Final Fantasy IX se haya adelantado. Nos estamos refiriendo a la saga Dragon Quest, una de las pocas que pueden competir con los FF y cuyo séptimo capítulo ya levanta pasiones en el país del sol naciente.

Todo en Dragon Quest VII tiene un inconfundible sabor a manga. No en vano el diseño de los personajes -"super-deformed"- corre a cargo de Akira Toriyama, conocido, entre otras cosas, por ser el creador de Dragonball. La perspectiva que adopta el juego recuerda mucho a Grandia, título que sin duda ya conoceréis.

Tú eres el protagonista

Como viene siendo habitual en la saga DQ, el héroe viene sin nombre. Deberás, pues, introducir el tuyo, con lo que aumentará tu identificación con el personaje. En este caso, nos meteremos en la piel de un joven que sueña con ser un gran pescador como su padre (no es broma). Este joven va siempre acompañado de una especie de "dragoncillo" amarillo. Encontraremos, además, personajes como Maribel, la hija del jefe del pueblo; y conoceremos otros como Keifer Gran, el príncipe de una poderosa nación.

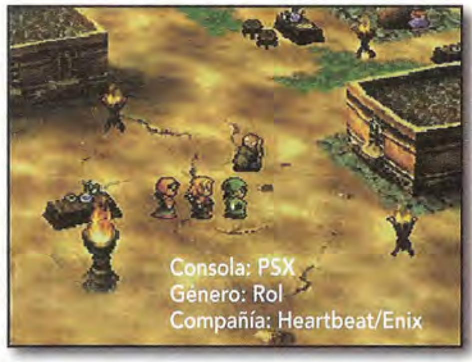
En cuanto a los combates, podemos adelantaros que no se saldrán de los parámetros clásicos en este tipo de juegos. O dicho de otro modo, nuestros personajes se enfrentarán de vez en cuando con los indeseables de turno, por turnos (valga la redundancia), pudiendo adoptar -tanto nosotros como ellos- diferentes posiciones en el combate. A diferencia de los capítulos V y VI, donde se podía reclutar monstruos para nuestro bando, en DQVII no encontraremos esa opción. En cambio, dispondremos de una vía más violenta para poder controlar a las bestias: debemos matarlas y tomar su corazón, lo que nos permitirá convertirnos en el monstruo.

Distintas profesiones

La ocupación inicial de nuestro protagonista será la de pescador. No obstante, durante el transcurso del juego deberemos adoptar otras ocupaciones. En total, hay diez profesiones disponibles: guerrero, monje, mago, sacerdote, bailarín, ladrón, bardo, marinero, pastor y bufón. Apasionante, ¿no? Además, las profesiones van subiendo de nivel cuando el personaje alcanza la experiencia requerida, pudiendo combinarse. Por ejemplo, si el jugador consigue la categoría máxima en las profesiones de guerrero y monje, alcanzará el grado "Battle Master", con todas las ventajas que esto conlleva. Las profesiones son asignadas en el santuario de Dharma (santuario que ya apareció en los capítulos III y VI).



▲ Nuestros amigos se verán envueltos en misteriosas situaciones. Tened cuidado.



▲ Como en todos los juegos de rol, la interacción con otros personajes es fundamental.



▲ Con el zoom podremos dilucidar cuál va a ser nuestro siguiente paso.



▲ Los escenarios os recordarán, sin duda, a los clásicos juegos de rol de las 16 bits.

La aventura se desarrolla a lo largo de dos CDs, lo que dota al juego de una cierta longevidad, aunque no comparable a la de FFVIII. Efectivamente, DQVII no es tan largo como FFVIII, ni tiene minijuegos, ni complicados sistemas de magia, ni... Pero que sepáis que ocupa el primer puesto en el ranking de "deseados" de la prestigiosa revista japonesa Famitsu. Y con eso lo decimos todo.



Vagrant Story

El mejor juego del mundo

Tuvimos el honor de abrir el primer número de PlayTop con este juego. Ahora, por petición popular, te seguimos contando cosas sobre él.



▲ *Este nuevo y glorioso juego de rol de Square ha sido el gran éxito de ventas para PSX de los últimos meses en Japón. Su único defe cto parece ser su escasa duración... pero, por lo demás, es magistral.*

Vagrant Story cuanta la historia de una rivalidad antigua y letal, la que existe entre el protagonista, Ashley Riot, y el jefe de una poderosa secta, Sydney Losstarot. Nosotros dirigiremos al joven Caballero Ashley, que debe investigar el asesinato del duque de Bardorda, para acabar descubriendo la implicación de su archienemigo y sus diabólicos planes. De momento no vamos a contaros más sobre la historia, sólo que es mucho más compleja, ambigua y apasionante de lo que podéis imaginar.

Llevando la PSX al límite

El primer aspecto que llama la atención de la última maravilla de Square es su asombrosa calidad técnica. Tanto decorados como personajes están creados en perfectas 3D, y ofrecen las texturas más detalladas que hemos visto en PSX. Las secuencias de vídeo son aún mejores que en Final Fantasy VIII. Pero lo mejor de Vagrant Story es su desarrollo, plagado de interesantes detalles y posibilidades, bien inspirados en otros juegos, bien completamente nuevos. Cómo sabes, podremos mezclar armas para crear otras nuevas; con infinidad de combinaciones posibles. Estas armas tendrán "capacidad de memoria", ya que, según las utilicemos más o menos contra un determinado tipo de enemigos, variará su eficacia contra ellos. Podrás asignar a los botones del pad el ataque en concreto que quieras que realice cada arma entre todos los disponibles.

Combates en tiempo semi-real

Los enemigos se dividen en seis clases: No-muertos, Demonios, Humanoides, Fantasmas, Bestias y Dragones. Cada categoría tiene varios tipos de enemigos, y te enfrentarás con orcos, esqueletos, minotauros, zombies, duendes... Su nivel de inteligencia artificial será muy alto, pudiendo coordinarse entre ellos para atacarte, o teleportarse detrás de ti cuando menos te lo esperes. El juego no recurre al sobrexplotado sistema del combate por turnos, sino que Ashley puede moverse libremente por la pantalla durante los combates, aunque debe esperar a que se rellene un indicador de poder para volver a atacar. Todo ello utilizando el mismo engine gráfico del resto del juego. Nuestro personaje deberá racionar sus ataques, pues demasiados combates seguidos lo enfurecerán y lo harán más inestable en la lucha. Por supuesto, también habrá magia. Los ataques mágicos pueden herir al enemigo en toda su constitución, o sólo en una parte de su cuerpo. Como recordarás, tanto nosotros como nuestros enemigos podemos acumulamos daño en las diferentes localizaciones del cuerpo, pudiendo quedar inútiles de un brazo o pierna, por ejemplo. Podríamos contarte muchisimas cosas más de este increíble juego, y ten por seguro que lo haremos. Sólo comentar que Square ha creado el juego de rol más cuidado de la historia de PSX, y que sólo Final Fantasy IX parece que podrá llegar a su altura.



▲ *Esto, amiguito, no son escenas de vídeo, sino los gráficos del juego en sí... ¿Impresionado?*



▲ *Verdaderamente horribles son algunos de los malos... y hay un motón de tipos diferentes.*



▲ *La ambientación mágico-medieval da al título un cierto aire de terror gótico muy acongojante.*



Dragon Valor

Consola: PSX
Género: Rol
Compañía: Namco

Dragones en tiempo real

¿Harto de esperar a que tu enemigo acabe su ataque para poder responderle? Dragon Valor recupera el viejo estilo del rol en tiempo real, donde no tendrás que esperar turno para atizar a tus rivales.



▲ *La aportación de Namco a los juegos de rol viene en forma de juego de acción con combates en tiempo real. Enfrentarse con gigantescos dragones utilizando nuestra habilidad es una experiencia maravillosa.*

El grupo de los juegos de rol con combates en tiempo real, que tiene su máximo exponente en la saga de Zelda de Nintendo, parecía estar en horas bajas en PSX. Estamos más acostumbrados a juegazos de rol que utilizan el combate por turnos, como Final Fantasy. Pero Namco nos trae ahora Dragon Valor, basado en una de sus recreativas clásicas, Dragon Buster, de 1984. El juego entra de lleno en este olvidado género, y Namco lo ha dotado de una calidad técnica que le permite competir con los mejores

Otro juego, otra historia

Dragon Valor se desarrolla en el típico mundo mágico-medieval. El protagonista es Clovis, un cazador de dragones que busca a la bestia que mató a su hermana. No hay novedades en el argumento, pero sí en el desarrollo. Cuando superemos el primer capítulo del juego, se nos planteará un importante dilema: elegir esposa. Según nos deposemos con Selia, princesa de Laxis, o Carolina, la inventora, tendremos dife-



▲ *A la experiencia que acumule tu héroe habrás de añadir tu habilidad en el manejo del pad... ¡genial!*



▲ *Dragon gigantesco, héroe pequeñito... ¡Esto parece la historia de nuestra vida!*

rente descendencia. Y en el siguiente capítulo tomaremos el papel de nuestro hijo. Esta elección también modifica el desarrollo del juego, pues visitaremos diferentes stages y nos enfrentaremos con distintos dragones según el personaje con el que juguemos. Por ejemplo, Kondel, el hijo de Selia, será un joven príncipe que debe derrotar a un dragón de fuego bicéfalo. Pero si jugamos como el ladrón Aaron, el enemigo a batir será un dragón de hielo.

Las bestias eternas

Un juego de rol sin dragones es como un jardín sin flores. Para variar, en Dragon Valor son el objetivo que deberemos destruir al final de cada capítulo. Antes habremos de recorrer cada nivel, derribando enemigos, ganando experiencia y recogiendo items como dinero, armas y elementos mágicos. Al final nos espera la gran bestia. Los combates son completamente en 3D y con los dragones desplegando todo tipo de ataques, desde aliento de fuego a dentelladas. Cada dragón representa un elemento, y antes de enfrentarnos con él tendremos que encontrar la espada elemental capaz de destruirlo. Estos monstruos son verdaderamente espectaculares, despliegan unos efectos gráficos alucinantes y suponen el mayor atractivo del juego. Y recuerda que te enfrentarás a ellos en tiempo real. Nada de lanzar tu ataque y rezar, sino que deberás esquivar o parar sus golpes, y lanzar los tuyos en los momentos en que el dragón baje la guardia. Dicho de otro modo, ACCIÓN PURA Y DURA, de esa que nos gusta, y que hace que nuestra habilidad sea tan importante como el poder de nuestros personajes. Y, por si fuera poco, parece que, esta vez sí, Sony va a lanzarlo en nuestro país. Aunque no sabemos cuando.



▲ *Escenarios y enemigos de lo más variado, y en perfectas 3D... Tecnología punta en tu PSX.*

Jedi Power Battles

Que la Fuerza te acompañe

Ya puedes sentir en tus propias carnes todo el poder de los legendarios Jedis. Utilízalo sabiamente y acaba con Darth Maul y sus sicarios.

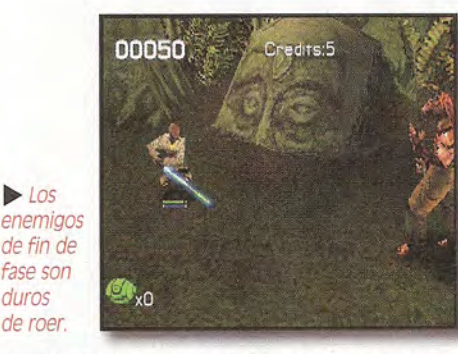


▲ *Como podéis ver, ser un Jedi tiene sus riesgos.*

Los seguidores de la saga galáctica más famosa de todos los tiempos (y que me perdonen los trekkies) están de enhorabuena. Dentro de poco podrán disfrutar de otro producto de la factoría del tío Lucas, con la calidad que suele acompañar a todos los productos de ese sello.
Parece que LucasArts sigue apostando por PlayStation, pese a que finalmente nos dejó con la miel en los labios al no sacar para nuestra plataforma Star Wars Episode I Racer, el excelente juego de carreras de vainas que reflejaba toda la velocidad de la película y que sólo salió para N64.



▲ *Qui-Gon Jinn, uno de los buenos de la historia.*



▶ *Los enemigos de fin de fase son duros de roer.*

Sabor a clásico

Los viejos aficionados seguramente recordarán Super Star Wars (en SNES), título que, junto a sus dos secuelas, hicieron furor en su época. Ha llovido bastante desde entonces, pero hoy LucasArts nos presenta un juego cuyo planteamiento recuerda mucho al de los títulos anteriormente citados.
Efectivamente, Star Wars Episode I: Jedi Power Battles recupera el sabor de los clásicos (y casi extintos) beat´em up al estilo de Golden Axe o Final Fight, pero con escenarios y personajes de la última película de la saga y con la calidad técnica que caracteriza a nuestra consola favorita.
Con el propósito, según sus creadores, de atraer a todo tipo de público, Star Wars Episode I: Jedi Power Battles promete acción sin límite en un arcade con el que comprobarás lo que se siente estando en la piel de un Jedi. Solo o acompañado de otro Jedi, el jugador deberá atravesar diez niveles basados, lógicamente, en escenarios basados en la última película de George Lucas, como, por ejemplo, los pantanos de Naboo. Y todo esto con el estilo de los clásicos del género.

El lado oscuro

En cuanto a los enemigos, pues... os los podéis imaginar. Desde los típicos androides hasta los aguerridos gungans, pasando por todo tipo de villanos y traidores de la Federación. Al final de cada fase, como es habitual en este tipo de juegos, nos esperará un enorme enemigo de final de fase, entre los que se encuentra, desde luego, el malvado y letal Darth Maul..
Para defendernos del lado oscuro contaremos con el arma típica de los Jedis (o sea, el sable-láser) y con otros items bastante usuales en los beat´em up, como armas adicionales (detonadores térmicos, escudos...), cápsulas de energía, "speed-ups", etc. Los Maestros Jedi podrán, además, aprender movimientos especiales para la batalla.
Podremos elegir entre cinco personajes diferentes, entre los que destacan el Maestro Jedi Qui-Gon Jinn y su discípulo, Obi Wan Kenobi.
El resto de Jedis que se pueden elegir son miembros del Consejo Jedi: Mace Windu, Plo Koon y Adi Gallia. Cada uno de ellos tiene unas habilidades y unos defectos. Por ejemplo, Obi Wan es muy rápido pero aún no controla del todo la Fuerza, al contrario que su maestro. Tú eliges. Así que, joven padawan, si te gustó la película y ya te has acabado el Epidodio I: La Amenaza Fantasma, puedes seguir disfrutando con este Jedi Power Battles. Por cierto, que la fuerza te acompañe.



▲ *Los enemigos son muy variados y todos tiene una característica común: son malvados y deben morir.*



Street Fighter EX 2 Plus

Los luchadores eternos

Alphas, Turbos, EX, Zeros, Impacts... son tantas las versiones existentes de Street Fighter que hemos jugado, que ya hemos perdido la cuenta. ¡Aquí viene otra!

Concretamente, esta es la versión domestica de la segunda entrega de los Street Fighter EX, la saga programada por Arika, que se caracteriza por presentar personajes en 3D. Pero sólo los personajes, que quede claro, porque a la hora de jugar sigue siendo lucha 2D de la de toda la vida. Si bien estos juegos son los parientes pobres de la saga en recreativa, lo cierto es que el primer EX de PlayStation alcanzó bastante popularidad, por su correcta utilización del potencial de la consola, su gran cantidad de personajes y su ajustada jugabilidad.

Street Fighter de principio a fin

SF EX2 va a intentar convertirse en el mejor Street Fighter para PSX siguiendo la formula de su predecesor. Los gráficos presentan ahora un modelado poligonal mucho más convincente, aunque aún lejos de los monstruos del género. En esta ocasión el plantel de luchadores es de 23 más los secretos, y entre ellos encontramos a los Street Fighters más clásicos junto a algún que otro personaje nuevo. La jugabilidad sigue siendo marca Street Fighter: combates frenéticos, sin que haya momentos de descanso, y en los cuales tendremos que pensar en décimas de segundo cual será el siguiente movimiento



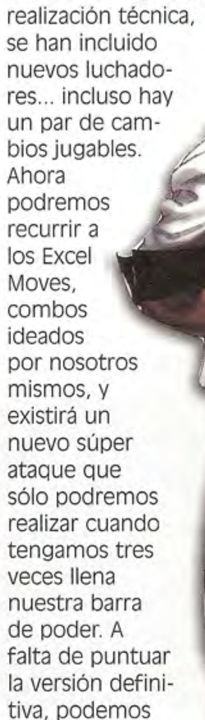
▲ *Los personajes en 3D han mejorado su aspecto.*



que vamos a ejecutar, o bien dejarnos llevar por la suerte. En cualquier caso, descargaremos adrenalina en cantidades industriales.

Seis formas de jugar

Tantas como modos de juego hay disponibles. El Arcade Mode es el normal para un solo jugador, el de ir superando enfrentamientos individuales. One vs. One enfrentará a dos contendientes humanos. El Battle Mode nos permite enfrentar a los luchadores por equipos. Practice Mode sirve para ensayar en solitario los movimientos de tu personaje, y el Training Mode es muy parecido, pero la CPU te va indicando que movimientos debes realizar en cada momento. Por último, el Bonus Mode pondrá a prueba tus reflejos, enfrentándote a pequeños desafíos del tipo de destruir barriles... vamos, al más puro estilo de la saga. Y, ¿dónde están las novedades? ¿Quién dijo que fuera a haberlas? Se ha mejorado la realización técnica, se han incluido nuevos luchadores... incluso hay un par de cambios jugables. Ahora podremos recurrir a los Excel Moves, combos ideados por nosotros mismos, y existirá un nuevo súper ataque que sólo podremos realizar cuando tengamos tres veces llena nuestra barra de poder. A falta de puntuar la versión definitiva, podemos adelantarte que





Género: Lucha
Compañía: Capcom / Arika

▲ *Los luchadores tienen un evidente look manga.*

SF EX 2 es tan poco innovador como emocionante y divertido. Y aunque, probablemente, no llegue a la profundidad de SF Alpha 3, el mejor de la saga, seguro que encanta a los miles de fans de este mito inmortal.



Dukes of Hazzard

La América Profunda

Imáginate que una compañía española produjera un juego sobre la serie en la que el Fary hacía de taxista. Pues algo así ha pasado en Estados Unidos y, aunque no nos guste, nosotros vamos a contártelo.

Dukes of Hazzard es una serie de televisión, que Tele 5 emitió en España en horarios de mínima audiencia, quizá para evitar la vergüenza. Trataba de una familia de la América profunda cuyo glamour era sólo inferior a su nivel cultural, y a la que perseguía un sheffif, no sabemos muy bien porqué. Esta maravilla sirve de excusa para un nuevo videojuego, que se centra en la parte más importante de la serie: las persecuciones automovilísticas salvajes.

Género: Velocidad
Compañía: South Peak Interactive Developer

Producto Made in USA

Aunque intenten vendernos el juego como una "Carrera de aventuras", tiene mucho más de carreras que de otra cosa. El modo para un jugador tiene una pequeña excusa argumental basada en la serie (e igualmente interesante), y después existen unos cuantos modos multijugador no demasiado logrados. El juego se aleja de cualquier parámetro realista para ofrecer carreras repletas de acción, con salidas de la calzada, derrapes inverosímiles y saltos por rampas que descuajaringarían cualquier vehículo. Puede uno pasar un buen rato de diversión sin complicaciones. El juego logra una buena sensación de velocidad, con un nivel técnico bastante aceptable. Pero, en España, el esfuerzo por captar el ambiente de la seriepasará desapercibido Si fuésemos americanos, le daríamos tres estrellas. Pero, como no lo somos, vamos a dejarlo en dos... a no ser que seas el presidente del club de fans de la serie.



▲ *Carreras locas, locas, locas... y con los protagonistas menos carismáticos que existen.*



▲ *Nos pasa como con los juegos de Hockey o los de wrestling. Demasiado localistas.*



Army Men: Sarge´s Heroes

Soldaditos de plomo

Sabíamos que este juego no había cosechado elogios fuera de nuestro país, sabíamos que 3DO no acaba de acertar con sus juegos para PSX... pero no estábamos preparados para esto.

Este es el tercer juego de esta franquicia que aparece en PlayStation, y ha resultado ser el peor. Y es una pena porque, en realidad, está repleto de buenas ideas. Manejamos a Sarge, un soldadito de plástico verde encargado de derrotar a la terrible fuerza invasora de soldaditos amarillos. Sarge habrá de realizar un montón de misiones con objetivos variados, para lo que cuenta con sus habilidades físicas y un montón de armas y equipo militar. Todo ello en un entorno 3D que nos permite una gran libertad de movimientos. Todos los números para un gran juego ¿verdad? Pues por eso resulta más frustrante el resultado.

Ni técnica, ni jugabilidad

Estamos acostumbrados a juegos que aprovechan la potencia de PSX y que ofrecen buena jugabilidad, pero que no tienen elementos originales. Pues con Army Men Sarge´s Heroes pasa lo contrario. Un buen puñado de ideas queda estropeado por una realización técnica que no llega al aprobado, ni en gráficos ni en sonido. Pero el defecto más grave está en la jugabilidad. No existe ninguna precisión en el control, lo que deja poco margen a la habilidad, existen problemas en la detección de colisiones, y la inteligencia artificial de los malos es inexistente. Y al jugador sólo siente impotencia.

▶ *Este es el tercer Army Men para nuestras PSX.*



▲ *Sarge se prepara para dar el golpe...*

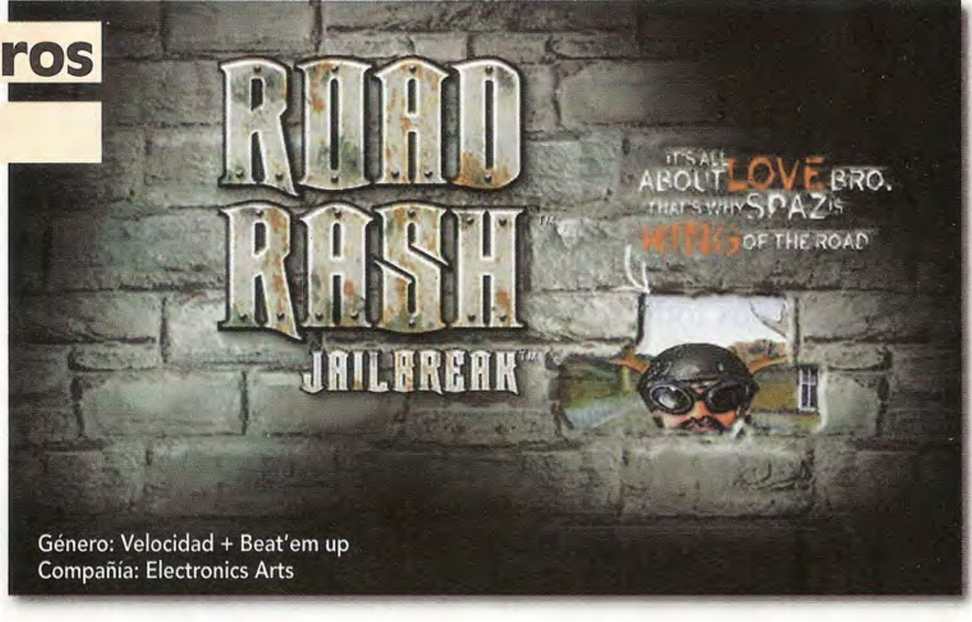




Roas Rash: Jailbreak

Los viejos rockeros nunca mueren

Érase una vez un juego que mezcló dos géneros para crear uno nuevo. Se llamaba Road Rash, y ahora retorna a nuestras PSX.



Género: Velocidad + Beat'em up
Compañía: Electronics Arts



▲ *Los modos multijugador son lo mejor de Jailbreak.*

El Road Rash original dejó un buen sabor de boca a los usuarios de 16 bits. Sin ser un juego maravilloso, logró captar un buen número de incondicionales, a base de mezclar dos géneros: velocidad y beat'em up. Representábamos a uno de esos moteros de malas pulgas que recorren las carreteras de Estados Unidos, por lo menos en las películas, y que dejan claro que son los reyes de la carretera a base de cadenazos y lindezas similares. Ahora llega la tercera entrega de la saga para PSX. Y, aunque las dos primeras eran flojitas, está última nos ha sorprendido gratamente.

Vuelta a los orígenes

Este juego vuelve directamente al espíritu del original: velocidad más acción, pues debemos librarnos de otros motoristas derribándolos de sus monturas de metal. Para ello dispondremos de un arsenal de nueve armas diferentes, que lograremos a medida que avancemos en el juego. También accederemos a diferentes motos y deberemos adaptar nuestra conducción a sus características (velocidad, aceleración etc.) También podremos elegir entre dos bandas callejeras, y atravesaremos paisajes urbanos o las típicas carreteras comarcales de los USA. El juego no es ni un gran juego de carreras ni un gran juego de lucha, pero en la mezcla de los dos géneros reside su gracia. De hecho, la posibilidad de hacer combos de movimientos hace que el peso del beat'em up sea mayor de lo esperado. Jailbreak es un producto que da lo mejor de sí mismo en los modos multijugador. Jugar contra un amigo en esta mezcla de carrera y batalla es muy divertido y, sobre todo, diferente. Te exige concentración, técnica y precisión, y llegará a picarte de verás.

Además, se ha incluido un modo de cooperación, en el que manejamos una moto con sidecar. Uno de los jugadores conduce, y el otro, el acompañante, se deshace de los rivales con una escopeta. Brutal.

Look anticuado

Pero Jailbreaker no revela su origen sólo en su jugabilidad. La verdad es que el apartado técnico también nos recuerda a los juegos de 16 bits. Y en este caso no es bueno, precisamente. Los gráficos parecen antiguos, más propios de un juego de los comienzos de la PSX que de una producción actual. Son algo cutres y feotes. Los efectos de sonido son bastante buenos, pero los temas musicales tampoco son muy allá. Lo mejor es el cuidado que se ha puesto en las animaciones y detalles de los motoristas, reflejado en la manera de moverse sobre la moto, o en las sombras que proyectan en la carretera. Pero, si pasas por alto imprecisiones técnicas, lo cierto es que este juego te ofrece una propuesta única. Hasta cierto punto, podríamos considerarlo el único representante valido de un género peculiar: el beat'em up de carreras.



▲ *O tenemos cuidado, o besaremos el asfalto.*



▲ *Los escenarios tienen un look yanki evidente.*



▲ *Nos veremos obligados a salirnos de la carretera.*



Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Diversión
★★	★★★	★★★★	★★★

Syphon Filter 2

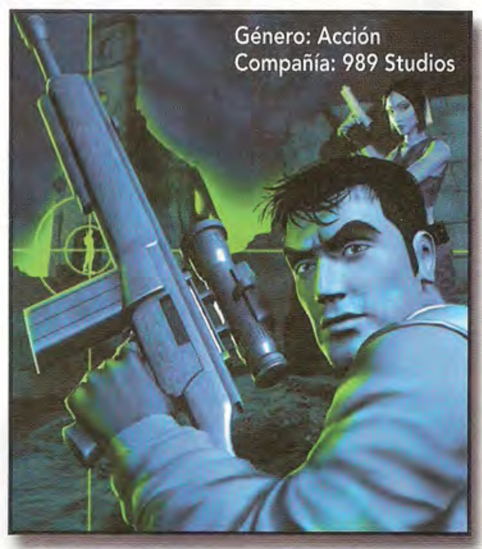
El mejor cine de acción

En el número anterior os adelantábamos todo sobre el título del que todo el mundo habla. Ahora os presentamos nuestra valoración definitiva. ¿El resultado? Por unanimidad: SF2 es enorme.

Pero, ¿qué podemos decir que no hayamos dicho ya a estas alturas del regreso de nuestro querido Gabe Logan a nuestras PSX? La verdad es que los chicos de 989 Studios se merecen un estruendoso aplauso por su trabajo en SF2. Han hecho precisamente lo que se le pide a una secuela: mantener todos los elementos que hacen que ese juego sea especial e introducir novedades que mejoren el original.

No vamos a repetir lo que ya dijimos acerca de este juego en el número anterior. Simplemente, sabed que en SF2 la acción desborda por los cuatro costados. Los gráficos poseen gran calidad (aunque alguien puede decir que se parecen a los de la primera parte), destacando las mejoras en lo que a paleta de color se refiere. La música y las voces no desentonan en absoluto con el resto del juego (y el resto del juego es muy bueno, os lo aseguramos). Pero el punto fuerte del juego es, sin duda, la jugabilidad. No os costará nada acostumbraros al control de Logan, máxime si habéis jugado a la primera parte ya que muchos aspectos -como el sistema de disparo- son muy similares. Y qué decir de los combates entre dos jugadores: adicción con todas las letras.

En fin, que SF2 te enamorará desde la primera vez que lo cargues hasta que consigas acabártelo. Además llegará traducido y doblado. Si eres amante de la acción y tienes más de 18 años, no lo dudes. Si no, ésta es una buena ocasión para acercarte a este tipo de juegos.



▲ *El único, el inimitable... ¡Gabriel Logan!*



Missile Command

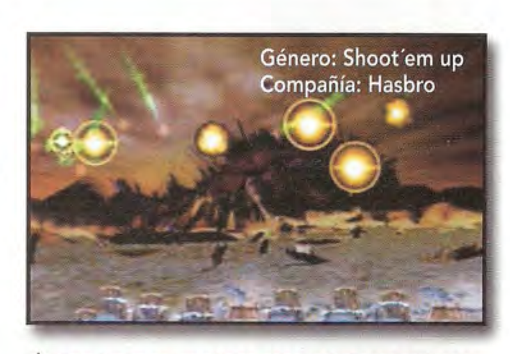
Se nos acabó la imaginación

Estamos ante un punto de inflexión en la historia de los videojuegos. Por primera vez, las limitaciones de los juegos no están en el hardware, sino en la mente de los programadores.

Las consolas actuales, y las que vienen, han demostrado que tienen prestaciones para plasmar perfectamente las ideas de los programadores. Si los juegos se parecen demasiado unos a otros, es porque sus creadores no tienen ideas nuevas que mostrarnos. Quizá por eso últimamente proliferan versiones de juegos de los años ochenta. Missile Command es una conversión del clásico de la consola Atari 1600. Dirigiremos tres torretas lanzamisiles que deben detener a los aliens que nos atacan desde el cielo, y más vale que estemos preparados para disparar sin parar.

20 años más tarde...

El juego ofrece un buen apartado técnico, con gráficos en 3D de calidad. Existen dos grandes modos de juego, Classic y Ultimate. El primero recrea el original, un shoot'em up de habilidad en el que deberemos manejar un punto de mira, y afinar para que uno sólo de nuestros disparos pueda acabar con más de un enemigo a la vez, porqué si no nos comerán vivos. El modo Ultimate nos permite deplazarnos por decorados en 3D, orientándonos con un radar que nos señala dónde están los alienígenas malones. Hasbro ha logrado un juego divertido y con un alto índice de adicción a corto plazo. Pero se resiente de su sencilla mecánica. Cuando las máquinas de juegos sólo permitían gráficos simplistas y sonidos que parecían chirridos, Missile Command era un juego puntero. Ahora sólo nos entretendrá unas horas.



▲ *Este juego es un clásico adecuadamente revisado: novedades técnicas y jugables lo adornan.*



Vampire Hunter D

Sangre fresca

Sí te gusta cazar vampiros, te atraen las aventuras con atmósfera tétrica y no tienes miedo a recibir un mordisco en la yugular, con Vampire Hunter D te lo puedes pasar en grande.



▲ *Si nos tocan mucho las narices, podremos hacer uso de nuestros poderes vampíricos. Duro y a por ellos.*

Las criaturas de la noche tienen un poder de "enganche" incontestable. De dicho poder no escapan, por supuesto, los jugones. Títulos que ya llevan tiempo en el mercado (como el excelente Soul Reaver), juegos que vendrán próximamente (como por ejemplo, Nightmare Creatures 2) y otros de rabiosa actualidad (como este Vampire Hunter D) no hacen más que confirmar el interés que despiertan en nosotros esas "criaturillas" legendarias que son conocidas genéricamente con el nombre de vampiros.

La película y el videojuego

La programación del juego para PSX ha venido precedida de la realización de una película que clara impronta japonesa. El protagonismo, tanto en la película como en el videojuego, se lo lleva Vampire Hunter D, personaje creado por el japonés Hideyuki Kikuchi. Pero nos os penséis que el videojuego va a ser una mera conversión de la película, con idéntico argumento, etc. (si no fuera así, vaya aburrimiento para los que hayan visto la película). La historia que contiene el juego tendrá lugar unos añitos más tarde con respecto al argumento de la película... concretamente en el siglo CXX, vamos. De hecho, se supone que en el videojuego se planteará el argumento para la secuela. En un mundo donde la humanidad combate contra los vampiros por el control del planeta, el protagonista, un cazador de vampiros que es en realidad un dunpual -un semivampiro con ciertos poderes-, debe rescatar a una chica que ha sido secuestrada por terrible Conde Mayerlink, descendiente de Drácula. En su búsqueda se encontrará con otros vampiros y descubrirá que Mayerlink no es la peor amenaza...



◀ *La cámaras variarán a lo largo del juego, ofreciéndonos vistas como esta.*

Escenarios pre-renderizados

El diseño de los escenarios -pre-renderizados, claro- hace que alguno pueda comparar este Vampire Hunter D con juegos de la talla de Parasite Eve o los Resident Evil. Ciertamente, pensamos que este detalle puede hacer que dichos juegos sean comparables, pero también consideramos que en Vampire Hunter D el componente aventura tiene muchos menos peso que en la saga RE, por poner un ejemplo. Así pues, habrá que resolver algunos puzzles, pero estos serán bastantes sencillos. Y ya que hablamos de escenarios, pues ya os podéis imaginar cómo son. Y si no podéis, os lo decimos: son, al igual que la música y los efectos de sonido, de lo más gótico-tétrico. En cuanto a los controles, D responde siempre bien a nuestras órdenes, destacando en este aspecto la cantidad de movimientos que se pueden llevar a cabo con la espada, combos, etc., que realizaremos para acabar con la horda de bichos que se nos vendrá encima.
No tenemos ninguna duda de que Vampire Hunter D encantará a los fans de la película. También podemos afirmar sin miedo que los aficionados a juegos tipo RE también disfrutarán. Sin embargo, si no eres aficionado o te quieres iniciar en este tipo de juegos, lo cierto es que hay títulos más completos en el mercado.



▲ *El Castillo del Conde, el cual tendremos que visitar.*



▲ *El protagonista es mitad humano y mitad vampiro.*



Gradius III & IV

Género: Shoot'em up
Compañía: Konami

Konami se acopla a PS2

Konami se está aproximando con precaución a PlayStation 2. Uno de sus primeros juegos es la actualización de dos clásicos de 16 bits, las entrega tercera y cuarta de la saga Gradius, conocida en nuestro país como Nemesis.

De los primeros juegos que Konami ha preparado para PS2, sólo ISS 2000 explota el potencial de la consola. Y nos llama la atención que traigan una versión mínimamente renovada de un juego antiguo a un hardware tan potente. Gradius III y IV es la conversión de dos Shooter espaciales al viejo estilo. Escenarios futuristas en 2D, scroll lateral de pantalla, montones de enemigos y la posibilidad de elegir el armamento de nuestra nave, marcan el carácter de este título.

Preludio a los juegos que vienen

Este Gradius ha mejorado los gráficos de las versiones anteriores, pero no esperes nada espectacular. Es un ligero lavado de cara, aderezado con impactantes escenas de vídeo. Su esquema sigue funcionando muy bien: acción frenética que hace que el jugador no pueda bajar la guardia ni un instante, y la posibilidad de coger potenciadores que podemos usar al instante, o almacenar para conseguir armas más potentes. Es adictivo, desenfrenado y muy, muy emocionante. Pero quizá le queda algo pequeño a PS2. No vamos a enfadarnos, porque sabemos que Gradius es un buen divertimento mientras esperamos a que nos lleguen las nuevas versiones de Metal Gear y Silent Hill. Y puede que sea antes de lo que crees.



▲ *Este juego es emocionante, adictivo, salvaje...y supone un reto enorme que te exige ser muy bueno con el pad... pero no parece de PS2.*

Stepping Selection

¡Hiiiiiiiiiii...! ¡Es Britney!

Todos sabemos que el alcance pupular de los videojuegos es cada vez mayor, y estamos convencidos de que a medio plazó serán considerados una forma de arte y entretenimiento a la altura del cine y de la música. Por ello no nos extraña ver en PS2 fenómenos de fans como Back Street Boys o Britney Spears.

Jaleco presenta el primer juego de baile que se lanza para PS2. Este terreno era reino de Konami en PSX, pero Jaleco ha decidido trasladar su experiencia en recreativas a PS2. Para ello ha creado un juego muy similar al Dance Dance Revolution, que has podido jugar en recreativa. Incluso va a poner en el mercado un pefiférico para bailar. Deberás pisar las pastillas adecuadas siguiendo ritmo de la música, y ayudandoté con los indicadores que verás en pantalla.

Las estrellas más populares del mundo

Sin duda, el gran atractivo de este juego es que Jaleco ha conseguido incluir algunas canciones verdaderamente populares.



Género: Baile
Compañía: Jaleco

En total son 26, y encontraréis temas como "Baby, One More Time" de la muy admirada en nuestra redacción Britney Spears, y "Larger Than Life" de los ultra-mega-hiper-pupulares Back Street Boys. También habrá otros más antiguos pero muy bailables como Goshtbusters, My Sharona, Scatman o No limits. Todos ellos con su video musical y las indicaciones para bailarlos correctamente. Aunque sabemos que este tipo de juegos nunca agradarán a cierto sector del público, te recomendamos que los pruebes, pues son una muestra más de que los videojuegos abarcan cada vez más maneras de entretenerse. A nosotros nos parecen realmente divertidos, aunque bailamos como patos. Pero nos sirven para bajar esos kilitos de más.

Munch´s Oddysee

Buscando nuevos caminos

En 1997, la PlayStation recibió un juego que sorprendió al mundo por lo original de su desarrollo y ambientación. Hablamos de Abe´s Oddysee, producido por la entonces recién nacida Oddworld. Ahora os presentamos la continuación de la saga para PS2.



▲ *Abe se moverá por primera vez por escenarios 3D. Están realizados con un detelle asombroso.*



Género: Aventura
Compañía: Oddworld

▲ *PS2 habré nuevas fronteras técnicas que permiten plasmar escenas nunca vistas. Como ésta.*

Munch´s Oddysee retoma el desarrollo de sus predecesores: exige al jugador pensar ante los diferentes retos del juego. Pero, ahora, presenta espectaculares gráficos en 3D que lo equiparan a los mejores proyectos para PS2. De nuevo Abe será un personaje central, y seguirá usando su capacidad de poseer a otras formas de vida. Pero si lo juegos de Abe se caracterizaron por su capacidad de innovación, su incursión en PS2 también ofrecerá numerosos elementos originales.

Sólo, no puedes. Con amigos, sí.

El nombre del juego ya nos hace pensar que, esta vez, el libertador Abe no será el único protagonista de la aventura. El nuevo héroe se llama Munch, y pertenece a la raza Gabbit.

Estas criaturas son unos anfibios de una sóla pierna, que utilizan para desplazarse a saltos o nadar. Pero Munch, en concreto, es un Gabbit muy especial. Hace tiempo, dos científicos Vykker malvados le implantaron un puerto en el cráneo que le permite conectarse con ordenadores y máquinas y tomar su control. Como en las anteriores entregas de la saga, las habilidades de comunicación serán fundamentales, y Munch podrá utilizar su lengua como una flauta. Con este poderoso aliado, Abe deberá asumir de nuevo la liberación de toda una raza esclavizada, y estamos deseando ver como lo consigue.

Reiseleid

¿Un juego de rol en PS2?

Que sí, que de verdad, os lo podéis creer.
En Japón hay dos tipos de juegos: los de rol y todos los demás.
Por ello era imposible que Konami no estuviera preparando uno para PS2.

Si no has oído hablar de este título puede ser porque Konami lo prepara en secreto. Sabemos que, en un principio, iba a ser desarrollado para Dreamcast, pero ahora su nuevo destino será la nueva máquina de Sony. También sabemos que el juego seguirá la senda marcada en este tipo de juegos por "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" y será completamente en 3D. Nada que juegos como Evergrace o Final Fantasy X no puedan igualar, o incluso mejorar.

El poder de la música

El título de este juego puede parecerte un poco raro. "Reiselied" es una palabra alemana que significa "canción de viaje". La principal protagonista del juego será una cantante, una juglar viajera que, un buen día, es llamada a la corte del rey. Según avancemos, conoceremos otros personajes principales,



▲ *Evergrece se apunta a la nueva y muy celebrada moda de los juegos de rol en 3D... ¡viva PS2!*

como un arquero o una hechicera, pero aún está por ver que papel desempeñan en esta aventura. Lo que si es seguro es el importante papel que la música y los instrumentos musicales desempeñarán en el juego. Aunque aún es pronto para saber si este juego puede competir con las maravillas roleras que Sony, Square o From Software preparan para PS2, el sólo hecho de que Konami lo considere una de sus apuestas prioritarias hace que confiemos en él.

Género: Rol
Compañía: Konami

Syphon Filter 2

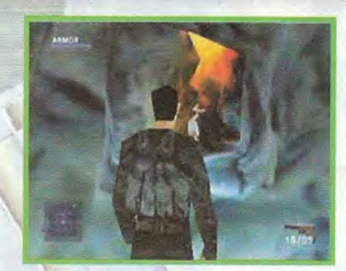
1ª Parte

A continuación tienes una guía paso a paso de este magnífico juego. Dado que el juego consta de 21 misiones, las cuales son bastante largas, nos vemos obligados a dividirla en dos partes, en esta primera os ofrecemos la solución para los primeros 11 niveles, dejando los 10 últimos para dentro de 15 días, tiempo suficiente para que hayas superado los primeros niveles.

Misión 1

1. Dirige el paracaídas hacia Kawalski y los 2 GIs. Kawalski te dirá que Chance está al sur de vuestra localización.
2. Trepa por la cadena, coge el M16 de la cesta que hay en la cadena y habla con los GI de comunicaciones mientras bajas por la cadena.
3. Sigue a los dos GIs a través del pasadizo subterráneo. Cuando os paréis en la entrada, los GIs te dirán que Chance se encuentra siguiendo la cueva a tu derecha.
4. Entra por esa cueva y habla con 2 GIs más. Sigue la cueva hasta el final y atraviesa la cascada. Descuélgate por el barranco hacia la cueva oculta y el arma H11.
5. Chance te dará el transpondedor y tu primer enemigo bajará en paracaídas cerca de la cueva de la que acabas de salir. Elige un arma y mátale mientras todavía este en el aire. Despacio, vuelve atrás hasta llegar al borde -en la mitad del camino- y descuélgate dentro de la cascada del barranco hacia la cueva oculta y el arma H11.
6. Vuelve con los 2 GIs en el túnel anterior y ponte a correr después de que empiece a derrumbarse la cueva. Morirás si eres demasiado lento y te quedas rezagado.
7. Vuelve con Kawalski para recoger el explosivo C4 que necesitas para despejar la cueva derrumbada. En la zona larga entre los dos túneles de las cavernas, agentes de la Agencia han llegado, y comenzarán a atacar. Concéntrate en tu objetivo y corre dentro de la siguiente cueva. Hay muchos enemigos esta vez. En la cueva, Kawalski te avisará de que están bajo fuego enemigo. Prepárate para enfrentarte a tres agentes de la Agencia que están cerca de él.
8. Checkpoint. Camina hacia Kawalski y coge el explosivo C4. Ahora vuelve a la cueva, pero en el trayecto, agentes en paracaidas te atacarán antes de que puedas llegar a la cueva. Acaba con ellos mientras estén en el aire, de esta manera es más fácil quitártelos de encima, o también puedes correr directamente hacia el túnel y encajar algún que otro disparo. 9. Sigue el objetivo que figura en el mapa como "Reach High Ground..." (dejando el objetivo de la cueva derruida para más tarde) y ve hacia el área donde tres soldados de la Agencia están patrullando. Cerca de ellos podrás localizar la parte de atrás de la zona grande que hay entre los dos primeros túneles. Si te escondes detrás de la roca grande justo antes de la entrada a la zona del Transpondedor, podrás acabar con los soldados de una sola vez. Casualmente, puedes encontrar un arma (Air


Estos son los mapas donde estan en rojo los objetivos a cumplir



Los objetivos serán más dificiles según vayamos avanzando en el juego. Una parte muy importante que tenemos que cumplir paa poder realizar los objetivos es ir con cuidado y ser sigilosos. Lo mejor es apuntar a la cabeza cuando haya que eliminar a alguien.

Taser) escondida en una repisa que está sobre la cornisa que se encuentra detrás de esta roca. Este arma funcionará estupendamente aquí. Fríe a los soldados, lo cual evitará que te disparen a tí. Pulsa el botón del cuadrado hasta que dejen de disparar y mueran.

10. Checkpoint. Mata al soldado de la Agencia que lanza granadas que corre alrededor de la formación de piedras grandes. Prueba con el Air Taser para eliminarle. Trepa por las rocas y presiona el botón del Triángulo para activar la Señal del Transpondedor. Cuando dejes esta zona, usa el Air Taser en el área grande que está antes de la cueva derruida lo que hará que mates a todos los soldados de la Agencia que estén por allí, ¡y hay montones! Pero este arma tiene un efecto terrible sobre las víctimas, impidiendo que disparen.
11. Checkpoint. Vuelve a la entrada de la cueva derruida, matando a los agentes de la Agencia que se encuentran en la zona anterior a la cueva o simplemente, corriendo para evitarles, aunque te aconsejo más la primera opción, así te los quitas de encima y no molestan más. Camina hasta llegar al bloqueo de nieve y presiona el botón del triángulo donde aparece el texto "Coloca los explosivos aquí (Place Explosive Here)". Camino despejado.
12. Cuando sales de la cueva, Gabe captará un mensaje de la Agencia en su comunicador. El mensaje dice que tienen 2 horas para llegar a la cima de la montaña antes de que la vuelen entera. Intenta matar a todos los Agentes en paracaídas que puedas en la zona del barranco mientras esten aún en el aire. De nuevo, el Air Taser será un fiel amigo.
13. Checkpoint. Dirígete hacia la siguiente cueva, a través del siguiente checkpoint y entra dentro de otro túnel que conduce a la zona de los Francotiradores de la Agencia.
14. Francotiradores: Hay dos francotiradores de la Agencia en los riscos al este y al oeste. Según entres en la zona, te darás cuenta de que tu cabeza es un magnífico blanco para ellos. Corre siguiendo un patrón en zig zag o tirate al suelo girando de vez en cuando mientras sigues corriendo hacia los GIs que están cerca de los árboles. En tu charla con ellos, Gabe les pedirá que le cubran mientras él intenta flanquear a los francotiradores acercándose por el sur. Corre hacia la derecha y acércate a las rocas que están delante, permaneciendo pegado a ellas, para evitar que el francotirador que esté arriba no tenga opción de un tiro limpio y sube por el otro lado. Puedes intentar arrojarle una granada arriba antes de comenzar a trepar para acabar así con el francotirador o nada más llegar arriba, desenfundar y dispararle. El correrá. Persíguele hasta que el tipo cruce el puente natural de piedra y escóndete detrás de el siguiente grupo de rocas. Deslízate alrededor hasta que estés próximo al siguiente francotirador. Checkpoint. Echa un vistazo rápido alrededor de la zona de las rocas y ajusta tu punto de mira para obtener un tiro claro y apunta a la cabeza del francotirador. El mítico Air Taser no funcionará con estos tipos, ya que sus chalecos antibalas les protegerán si disparas a otra zona.
15. Detrás del segundo francotirador se encuentra una zona pequeña que continua el resto del mapa. Sigue ese camino y vuélvete cuando los GIs griten pidiendo ayuda. Vuelve y cúbreles. Dispara a todos los agentes de la Agencia mientras estés arriba. Si saltas abajo tendrás más posibilidades de ser eliminado. Tendrás que ser rápido, ya que esos tipos quieren matar a los GIs y solo te dispararán si te ven.
16. Sal de aquí una vez que todos los objetivos se hayan cumplido.

Misión 2

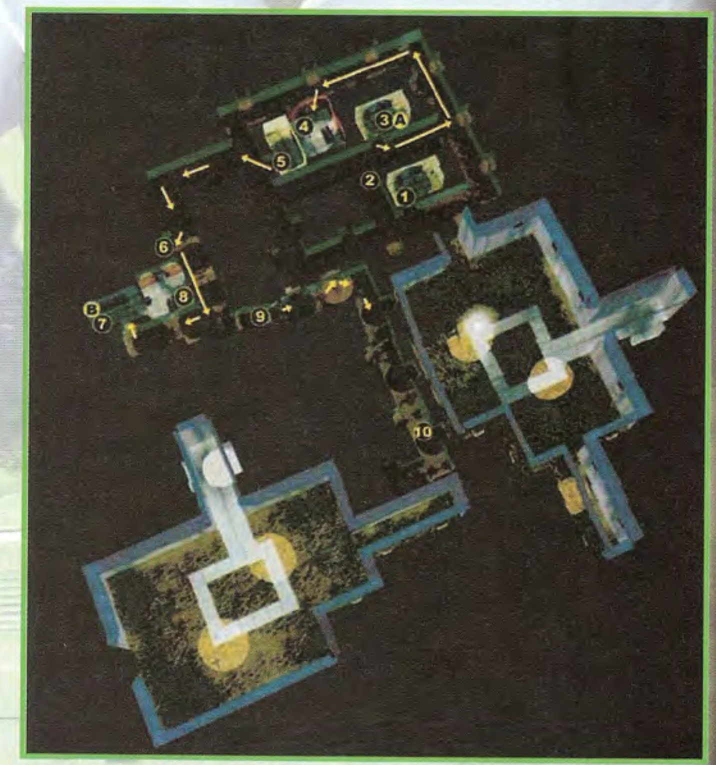
Localización: Colorado, Usa: Base Aérea Mckenzie (Interior)

Operativo: Lian Xing

Objetivos de la misión:
Encontrar aumentador de adrelina
Escapar del lugar

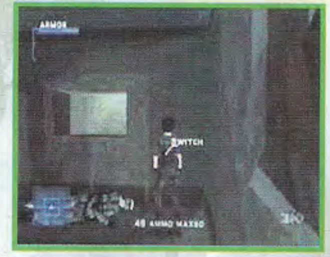
Parámetros de la misión:
- Coge la adrenalina antes de que te desmayes en 2 minutos.
- No mates a nadie del personal de la base aérea.
- No permitas que te detecten.

Operativos de la Agencia, encabezados por Morgan, te han secuestrado de Kazakhstan y transportado a la Base Aérea Mckenzie, en Colorado. Debes escapar de las instalaciones y encontrar un camino que te lleve fuera



Los escenarios son muy grandes, ten cuidado y vigila tu espalda



Lian tendrá que escapar de la base, pero no antes de conseguir la adrenalina que necesita para seguir. Tienes que evitar ser detectado por el personal de la base y no matar a nadie. El sigilo es vital para nuestra misión.

de la base. Si es posible, observa a Morgan y a sus ayudantes y descubre cualquier plan de la Agencia que puedan tener. El personal de la base cree que eres un terrorista bajo vigilancia, y dispararán a matar si te ven. Evita ser detectado, y usa métodos no letales para eliminar cualquier obstáculo que se interponga en tu objetivo.

1. Lian está desarmada y necesita adrenalina en dos minutos o se desmayará. Empiezas en una habitación pequeña con un guardia patrullando fuera, en el pasillo.
2. Cuando el guardia te de la espalda, corre por el pasillo y gira inmediatamente a la derecha y sigue hasta el final del pasillo contiguo. Detente al fondo y escóndete pegándote contra el muro derecho. Escucha la conversación entre la Dr. Elsa Meissinger y el operativo de la Agencia. Agáchate y cuando ellos te pasen metiéndose por el otro pasillo, ve dentro de la habitación donde estaban ellos.
3. Checkpoint. En la mesa de esta habitación se encuentra la adrenalina que necesitas, cógela y la cuenta atrás de tiempo se detendrá. Sal de la habitación y gira 2 veces a la izquierda en el corredor. Deslízate detrás del guardia que circula en el siguiente corredor. Entra por la primera puerta a la izquierda.
4. Checkpoint. Después de la secuencia cinemática, activa el interruptor de la pared cercana a la ventana. Esto abrirá el espejo de dos caras y te permitirá colarte en la otra habitación que el enemigo acaba de dejar.
5. No hay nada en esta habitación de interés excepto la salida. Sal dirigiéndote a la derecha y después a la izquierda, lo que te lleva al siguiente corredor. Deslízate detrás del guardia mientras anda por el pasillo y está de espaldas. Asegúrate de usar el botón de la X para silenciar tus pisadas cuando te acerques a él.
6. Escóndete en el hueco pequeño al lado del muro derecho y escucha la conversación de los guardias. Después de que el guardia al que has estado siguiendo se vaya más lejos siguiendo el pasillo hacia abajo, deslízate pegado al muro derecho pasando bajo la ventana del guardia (tendrás que agacharte, claro).
7. Checkpoint. Entra en la habitación del fondo del pasillo y coge tu equipo que está en el armario al fondo.
8. Sal y deslízate detrás del guardia que está detrás de la ventana y usa el Taser de mano (Hand Taser) para noquearlo. Coge su arma. Pulsa el interruptor y sal corriendo de aquí siguiendo el pasillo y entrando en las dos siguientes puertas en las que entró previamente el guardia anterior.
9. Tienes que ser rápido o no podrás atravesar la segunda puerta. En el corredor, sigue hasta el hueco de la izquierda y espera a que pase el siguiente guardia. No tienes que noquearle con el Taser, pero si quieres practicar un poco, puedes hacerlo.
10. Cerca de la siguiente esquina se encuentra otro guardia, deslízate y noquéalo. Cuando te acerques a la puerta del final del pasillo, un servicial PM nos ayudará a escapar y la misión terminará aquí.

Misión 3

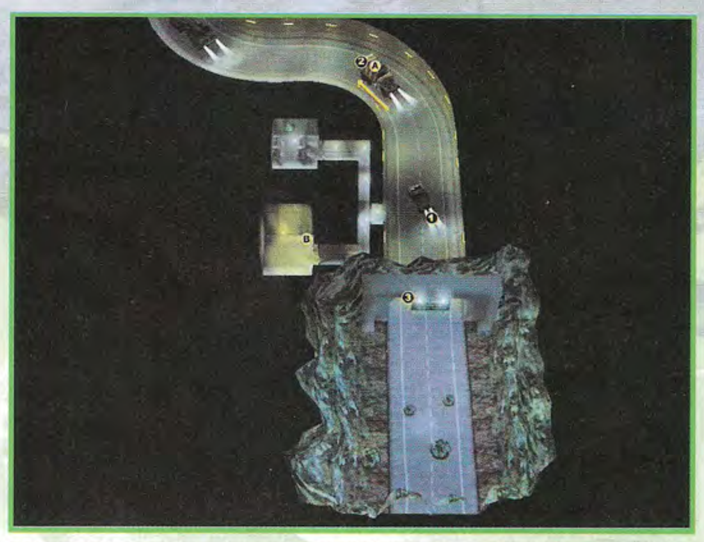
Localización: Colorado, Usa: Interestatal 70

Operativo: Gabe Logan

Objetivos de la Misión:
Conseguir armas mientras Chance distrae a los guardias.
Alcanzar el lugar del accidente del C-130

Parámetros de la Misión:
◗ *Proteger a Chance.*
Chance ha reconocido la autopista y ha encontrado un convoy de comandos de la Agencia armados, detenidos por la avalancha causada por el ataque de misiles por parte de Archer. Tienes que superar el convoy para llegar al lugar donde se ha estrellado el C-130 y recuperar los discos de datos.
No obstante, has perdido tu arsenal de armas en la avalancha. Chance puede crear una distracción para atraer el fuego enemigo mientras tu entras en el túnel. Examina la parte de atrás de cualquier transporte que veas para rearmarte. Después, protege a Chance y ábrete camino hasta el lugar del accidente.

1. Gabe comienza la misión con un cuchillo y con un montón de guardias de la Agencia persiguiendo a Chance. Inmediatamente corre dentro del túnel y párate en frente del jeep, agáchate y arrástrate entre los faros.
2. Checkpoint. Cuando pasen los guardias, deslízate hacia el lado izquierdo del camión volcado más cercano delante en el túnel. Selecciona el cuchillo y deslízate rápidamente detrás del guardia que está detras del camión y acaba con e´l. Coge el equipo de la parte de atrás del camión y vuelve con Chance.
3. Checkpoint. Mata a los dos guardias en el suelo y al que está detrás de la señal del túnel que está al lado de la entrada del túnel. Sigue a Chance y vuelve al túnel.
4. En tu camino hacia el petrolero hay unos cuantos guardias con los que podrás acabar facilmente si atacáis



Escapar de la base aérea sin ser detectado no te será nada fácil.






Siempre que puedas dispara a todas las luces que veas o lleva a tus enemigos a lugares donde no puedan ver. Tu pasarás automáticamente a modo de visión nocturna, lo que te permitirá acabar sin problemas con todos ellos.

conjuntamente Chance y tú. Cuando llegues a la zona donde está la manguera contra incendios, elimina a los guardias y gira a la derecha para acabar con el tipo que está detrás de tí. Si giras a la izquierda, matarás a Chance. Sigue por el mismo camino para acabar con el resto de los soldados siguiendo la dirección original. Coge sus armas y armaduras y dirígete hacia el final del túnel, otro checkpoint.

5. Ten cuidado y vigila a los francotiradores del lado de las montañas primero. Si te están apuntando a la cabeza, gira por el suelo y no pares de correr en zig zag. Antes de empezar, dispara al tipo que ves en la cabeza.
6. Si quieres ir con cautela, deslízate detrás del primer guardia y acaba con él usando el cuchillo. Chance se moverá sin que los Francotiradores se hayan percatado de nada raro.
7. Usa los Binoculares para estudiar el patrón de patrulla del siguiente guardia. Cruza la calle cerca del primer jeep y entra por el lado de la carretera atravesando la verja rota. Cuando el cronometraje esté bien, vuelve a entrar a la carretera a través de la siguiente verja rota y deslízate detrás del próximo guardia cuando esté cerca de la señal de la carretera. Hazlo y pasa por la derecha hasta llegar enfrente del camión. Gabe llamará a Chance para que se diriga al camión.
8. Vuelve por la carretera y atraviesa la última verja rota y deslízate detrás del guardia cuando se gire y te de la esplada en la siguiente verja abierta.
9. Los siguientes dos guardias están cerca de la entrada al túnel, además, están entre el camión y los francotiradores. Si te deslizas detrás del primero y le matas el segundo avisará a los francotiradores. Carga la M16 y dispara al segundo guardia y escóndete detrás del camión para protegerte de los francotiradores de la montaña.
10. Corre dentro del túnel y Chance aparecerá. Checkpoint.



Siempre que puedas examina la parte de atrás de los camiones.

11. Mata al guardia de la puerta principal y sigue hacia adelante en el túnel.
12. Habla con Chance cuando lleguéis a los camiones. El tomará prisioneros mientras tú te deslizas y coges las grandas de la parte de atrás del camión.
13. Los guardias no te verán si te deslizas alrededor entre el muro del túnel y el camión. Examina por los alrededores y sobre todo la parte de atrás del camión. Coge las grandas y vuelve por el camino que has venido.
14. Entra por la puerta, donde está el guardia al que mataste antes, permanece fuera de la power room y selecciona (botón triangulo) una granada usando el botón L1 y el pad para dirigirla dentro de la habitación. Esto eliminará las luces y verás todo ahora en el modo de visión nocturna.
15. Vuelve con Chance y elimina a los soldados que ahora no ven nada. Después de esto, sal del túnel. Fin de la misión.

Misión 4

Localización: Colorado, Usa: I-70, Mountain Bridge.

Operativo: Gabe Logan.

Objetivos de la Misión:
Encontrar rifle con silenciador
Desarmar 4 cargas de explosivo C4
Rescatar a los GIs capturados
Llegar al lugar donde se estrelló el avión

Parámetros de la misión:
- No te pongas al descubierto en el puente antes de que el C4 esté desarmado.
- Elimina al Comandante antes de que detone el C4.
- Archer ha ordenado que un puente a lo largo de la I-70 sea destruido para evitar que tu o cualquier otro pueda escapar de la montaña. Han planeado gasear la montaña con gas nervioso Sarin. Debes procurar que el puente siga intacto.
- Silenciosamente, tendrás que matar al Comandante antes de que ordene la detonación, y después desmontar las cargas, que están colocadas en la estructura bajo el puente. Una vez que esto esté hecho, continua hacia tu objetivo primario: el lugar del accidente del C-130.

1. Tienes 2 minutos para detener al Comandante, el cual está directamente delante de tí. El problema, como ya sabrás, es que no puedes matar a nadie delante de otro guardia sin que vuelen el puente. Así que tendrás que deslizarte entre ellos.
2. Corre por cualquiera de los dos lados del puente y descuélgate en el borde. Acércate hasta quedar cerca del camión aparcado detrás del jeep del Comandante. Puedes subir a la pequeña plataforma que hay encima y correr una vez que estes ahí, fuera de la vista del Comandante. Pero se cauto cuando te acerques al camión, hay dos guardias patrullando, salta hacia abajo y continua acercándote con precaución hasta que estés cerca de la parte posterior del camión y de la parte delantera del siguiente vehículo. Checkpoint. Espera para hacer tu movimiento para subir al camión y coger el equipamiento de la parte de atrás. Hazlo cuando los dos guardias estén cerca de la parte delantera del camión. Coge el armamento y vuelve a la zona cercana al comandante corriendo sobre la plataforma y



Algunas misiones son bastane lineales, como esta en el puente.

quedando fuera de su visión.

3. Dispara una granada de gas al Comandante y a sus muchachos, esto les matará a todos de una vez y no podrán detonar las bombas, pero el reloj sigue contando.
4. Bajando a la parte inferior del puente encontrarás varias vigas y andamios, úsalos para maniobrar y moverte bajo el puente, silenciosamente, acaba con los Soldados y desarma las bombas. Puedes empezar por descolgarte por la repisa izquierda entre el jeep y el camión. Solo puedes dejarte caer en las zonas donde los andamios tienen la longitud de un cuerpo, más o menos. Desde este sitio, puedes usar el rifle con silenciador inclinándote a la derecha mientras miras hacia abajo y al sur. Aquí está tu primer francotirador a eliminar. Dispara a la cabeza, ya que tiene chaleco antibalas. Dejandote caer hacia abajo un nivel y usando el andamio central podrás encontrar la primera bomba en el área donde el soldado ha caído.
5. Checkpoint y nuevo Objetivo: En la primera grada detrás del camión donde cogiste el equipamiento encontrarás otra bomba y encima de la zona a varios guardias hablando acerca de los prisioneros que ahora sabes tienes que rescatar. Pulsa el botón del triángulo para desarmar la bomba. Desde este lugar puedes mirar abajo y al norte para acabar con el soldado del andamio de abajo, cerca de la viga que está cerca de tí hay otra bomba que tienes que desarmar.. pero más tarde.
6. Sube de nuevo por el borde por el que bajaste al principio, donde estaban los dos guardias patrullando, sube cuando hayan pasado cerca de la parte delantera del camión. Gírate un poco hacia el norte (permanece agachado en la plataforma para evitar que los dos guardias te vean) y dispara con el rifle al guardia que está enfrente del siguiente camión hacia el sur.
7. Avanza lentamente hacia la zona sur sobre la plataforma y dispara al soldado que está en la parte trasera del camión cerca de la entrada del túnel.
8. Ve hacia el otro lado del puente, corriendo entre la parte delantera del camión donde has eliminado al guardia y el jeep que está detrás del camión del equipamiento. Descuélgate de la plataforma por el otro lado y avanza hacia el sur hasta que puedas avanzar a otro nivel. Necesitas llegar a la viga vertical que está próxima de la puerta del camión para que el guardia que está abajo no te vea. Tan pronto como llegues al andamio de abajo, continua y agáchate detrás de la viga vertical. Rápidamente mira hacia abajo y al sur para disparar a la cabez del soldado que hay abajo antes de que te vea. Baja todo el camino hacia el nivel inferior y usa el andamio central para moverte hacia el lado sur y después gira a la derecha. Sube dos niveles y desarma la bomba.
9. Vuelve a la grada del fondo y gira hacia el norte, usa la siguiente grada central de arriba para volver al lugar donde está la última bomba.
10. Checkpoint. Vuelve a la parte superior del puente y entra en el túnel del sur.
11. Checkpoint. Salvar a los GIs capturados es muy fácil, pero tienes que ser rápido al eliminar al segundo guardia. Hay dos guardias y tan pronto como mates al primero, el otro empezará a ejecutar a los prisioneros. Selecciona la 9mm y usa el botón L1 para apuntar a las cabezas de los guardias. Apunta y dispara al primero. Rápidamente pulsa el botón de dirección del pad cerca del otro guardia (izquierda o derecha) sin mover la marca arriba o abajo y dispara. Salvarás a Ramírez y a Thompson.

12,13 y 14. Usa tus granadas con el botón de apuntar L1 o dispara a los camiones hasta que exploten. Con suerte, acabarás con todos los enemigos de una vez. Si queda alguno vivo, apunta a la cabeza o acabará con tus hombres. Una vez que los tres camiones y los soldados enemigos hayan sido eliminados, corre hacia el final del túnel, y misión completa.



Misión 5

Localización: Colorado, Usa. Base Aérea Mckenzie (Exterior).

Operativo: Lian Xing.

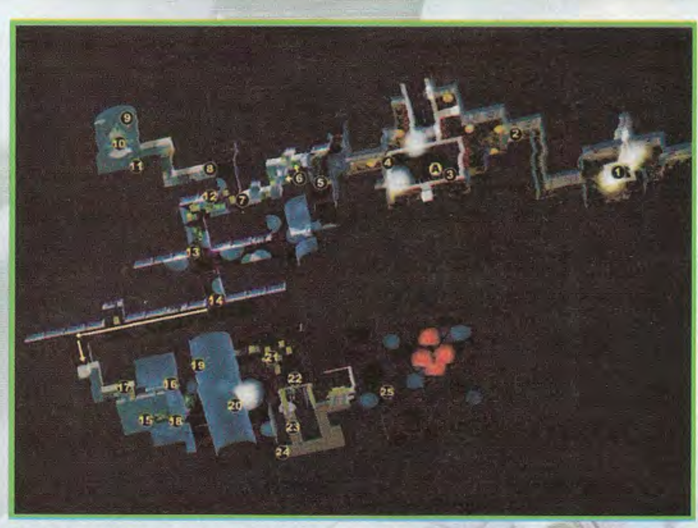
Objetivos de la Misión:
- Eliminar al piloto de la Agencia.
- Sabotear el Avión de la Agencia.
- Localizar un arma con silenciador.
- Conseguir información de Holman.
- Crear una distracción para entrar en la Torre.
- Conseguir la frecuencia del Transpondedor.
- Robar Helicóptero.

Parámetros de la misión:
- No mates a nadie del personal de la base.
- No pongas a la base en alerta.
- Escapaste de base aérea llevando contigo un aumentador de adrenalina. Ahora tienes que encontrar un camino que te conduzca al interior de la torre de control de la base y robar un helicóptero. Si es posible,





Algunas armas, como el rifle con silenciador y mira telescópica, nos permitirá acabar con nuestros enemigos a larga distancia, sin darles oportunidad a que nos acribillen. También puedes disparar a objetos que haya a su alrededor para matarles.



Cuanto más avanzas en el juego, más enemigos te saldrán.

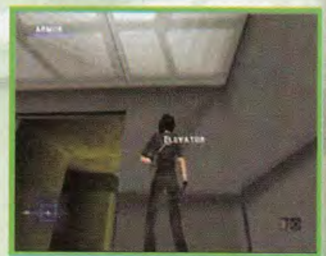
vigila a Morgan y a sus hombres y descubre cual plan que la Agencia esté preparando.

▶ El personal de la base sigue creyendo que eres una terrorista, y te dispararán si te ven. Evita ser detectado y usa técnicas no letales para eliminar a cualquiera que se interponga en tu objetivo. Paraliza a los miembros de la base aérea, ¡no los mates!

1. Despues de que uno de los dos guardias se vaya, deslízate detrás del que ha quedado y quítalo de en medio usando el Taser.
2. Nuevo Objetivo: Sigue al otro guardia hasta el solar del parking. Aquí Lian tiene que escuchar la conversación entre Thomas Holman y hablar con Teresa a través del comunicador (com-link). Tu nuevo objetivo: conseguir información de Holman.
3. Checkpoint. Deslízate detrás del soldado que está cerca del camión cuando te de la espalda y utiliza el Taser para dejarle fuera de combate. Coge el rifle con silenciador de la parte de atrás del camión.
4. Cuando el guardia se haya girado y te de la espalda, usa el Taser con él o simplemente corre hacia el callejón sin que te vea. No puedes matarles, recuerda.
5. Sube hasta la parte de arriba del pequeño edificio y gira por el tejado sin levantarte. Espera en frente del camión hasta que uno de los guardias de la base vaya a investigar el ruido que has hecho. Escóndete en la parte delantera del camión hasta que el guardia vaya hacia el otro lado del camión.
6. Cuando el este andando por el camión, ve hacia el otro lado y entra en el edificio. Súbete a la caja de embalaje que está detrás del segundo soldado y métete dentro del corredor hacia la izquierda. Párate en la esquina del siguiente pasillo y escucha la conversación entre Falkan y Morgan, después vuelve hacia el pequeño espacio que has pasado a tu izquierda. Acaba con el guardia cuando pase por ahí.
7. A la entrada del almacén encontrarás un checkpoint y conseguirás 2 nuevos objetivos: Eliminar al piloto de la Agencia y sabotear su avión.
8. Del checkpoint del almacén, gira a la derecha y activa el interruptor en la pared para abrir la puerta del hangar.
9. Entra en el hangar y quedate cerca de la caja de embalaje de herramientas roja en el lado este del avión. Oirás al piloto recibiendo sus ordenes. Usa el rifle con silenciador desde esta posición para dispararle a la cabeza mientras está cerca de la cabina.
10. Checkpoint: Camina bajo el avión hasta que veas el panel de acceso del F-22 y pulsa el botón del triángulo para activarlo. Esto hará que el sabotaje al avión quede hecho.
11. Permanece contra el muro donde Lian automáticamente caminará cuando escuche a un soldado acercarse. No puede descubrir el cadaver del soldado o nos descubrirán. Cuando se aproxime a la esquina, deslízate detrás de él y quitale de en medio con el Taser.
12. Vuelve corriendo hacia el almacén, gira a la derecha y quedate agachado. 2 guardias pasarán por el otro lado del montón de cajas de embalaje.
13. Dispara con el rifle contra el proyector de luz para evitar que te detecten y sigue con cuidado hasta el próximo checkpoint.
14. Checkpoint. Esta parte es difícil. Cuando el camión pase por la intersección, salta a él y metete dentro de él. Sigue montado en él hasta que veas la entrada al sur entre los siguientes 2 edificios. Pulsa abajo para bajarte del camión y corre hacia el sur. Si permaneces más tiempo en el camión, un soldado en tu lado del camión te verá y se acabará todo.
15. Corre detrás del camión en el hangar grande, donde verás a Morgan y a Holman saliendo. Quédate dentro. Un guardia mirará dentro y entrará. Cuando vuelva a salir, aprovecha y sal tu también.
16. Checkpoint. Vuelve dentro del hangar donde verás a Holman y a su "escolta". Holman continuará dirigiéndose al interior del corredor y la escolta se situarán cerca del camión. Puedes deslizarte sigilosamente detras de los dos siguiendo el recorrido de su vigilancia a través del hangar -ellos no se volverán en ningún momento-. Quedate cerca del muro norte cuando ellos se dividan y deslízate dentro del corredor detras de Holman, mientras su escolta se queda atrás, sin haberte visto.
17. Checkpoint. Sigue a Holman girando por el pasillo. Verás una secuencia FMV y obtendrás información vital por su parte.
18. Deslízate detras del escolta cuando se gire mirando hacia la parte delantera del camión y dejalos k.o. con el Taser.
19. Entra en el siguiente Hangar hacia el este con precaución. Mira alrededor de la esquina y cuando no haya moros en la costa, súbete en el primer nivel de cajas de embalaje que hay a lo largo del muro oeste y agáchate. Cuando el guardia pase de nuevo, deslízate detrás de él y usa el Taser cuando se pare delante de la puerta por la que has entrado al hangar.
20. Sigue el pasillo largo que va al sur hasta el final.







Hay ocasiones en las que es mejor esconderse que atacar a los enemigos. El subterfugio y el sigilo son armas que prácticamente tendremos que usar de continuo. A lo largo del juego iremos usando a Gabe Logan y a Liam Shing.

Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia Guia

Aquí puedes ver a un guardia de pie junto a un edificio al oeste. Ahí es donde tienes que ir, pero primero tenemos unas cuantas cosas que hacer. Ve hacia la salida pero quédate dentro sin que te vean. Agáchate y apunta con el rifle al proyector de luz que está sobre la cabeza del guardia. Dispara a la lente.

21. Vuelve por el pasillo largo y colócate al lado de las cajas rellenas, arrastrándote detrás del soldado que patrulla. Usa el Taser con él cuando tengas oportunidad.
22. Permanece fuera de la vista de los guardias y camina por hacia la puerta del conductor del camión cubierto. Activa el encendido y corre a la izquierda para esconderte detras de la pared pequeña. El camión seguirá su marcha metiéndose dentro del hangar donde tu disparaste al proyector. Los guardias correrán detrás del camión para investigar. Esta es tu oportunidad. Corre dentro del edificio que estaban vigilando.
23. Checkpoint. En el corredor, entra en el ascensor de la derecha y activa el interruptor. Dentro de la torre de control, sal del ascensor y ve a la derecha y circula por el lugar hasta que veas a un soldado (Huffman) de pie detrás de un mapa transparente. Elimínale con el Taser. Deslízate detrás del soldado que está hablando por radio y silenciale también con el Taser.
24. Checkpoint. Coge la frecuencia del Transpondedor de la unidad de la pared que está detrás del mapa transparente.
25. Deslízate ahora detrás del guardia y usa el Taser, después haz lo mismo con Falkan y corre hacia el helicóptero. Misión completada.

Misión 6

Localización: Colorado, Usa. Tren 101 de la United Pacifif (Recorrido en Tren)

Operativo: Gabe Logan.

Objetivos de la Misión: Llegar hasta la locomotora y detener el tren.

Parámetros de la Misión: Ninguno.

Has escapado de otro ataque con misiles por parte de Archer saltando a un tren de la United Pacific con dirección oeste. El tren pasa a unas cinco millas del lugar donde el C-130 se estrelló. Debes llegar hasta la locomotora y prepararte para detenerla cuando se acerque al lugar del accidente.
Archer está usando su Blackhawk UH-60 para reunir una unidad especializada en localizar y eliminar objetivos. Destruirá el tren antes que dejarte salir vivo de la montaña. Elimina a cualquier agente que se interponga en tu camino.

1. Recuerda que en el vagón en el que comienzas hay un chaleco antibalas, por si necesitas uno.
2. Desde el vagón que está antes del coche-cama, puedes disparar a los tres soldados de la Agencia en la cabeza sin que ellos puedan alcanzarte a tí.
3. Hay un soldado entre los dos coches-cama pero cuando saltes hacia arriba no podrá alcanzarte. Usa la recortada de nuevo en los dos guardias que saltan sobre tu vagón. Cógeles en el aire, así no podrán defenderse. Girate y dispara al tipo que acaba de saltar, que es el que dejaste atrás antes.
4. Usa de nuevo la recortada para despachar a los dos soldados que se aproximan en el siguiente vagón.
5. Escóndete detrás del chorro del coche que tiene el tanque de combustible y elimina a los soldados en el siguiente vagón disparándoles a la cabeza, sin dejar de moverte. Baja por el hueco entre los dos vagones y coge la munición del soldado y el chaleco antibalas, si lo necesitas.
6. Un checkpoint te espera en el vagón rojo.
7. En el siguiente vagón que tenga un tanque de combustible, haz lo



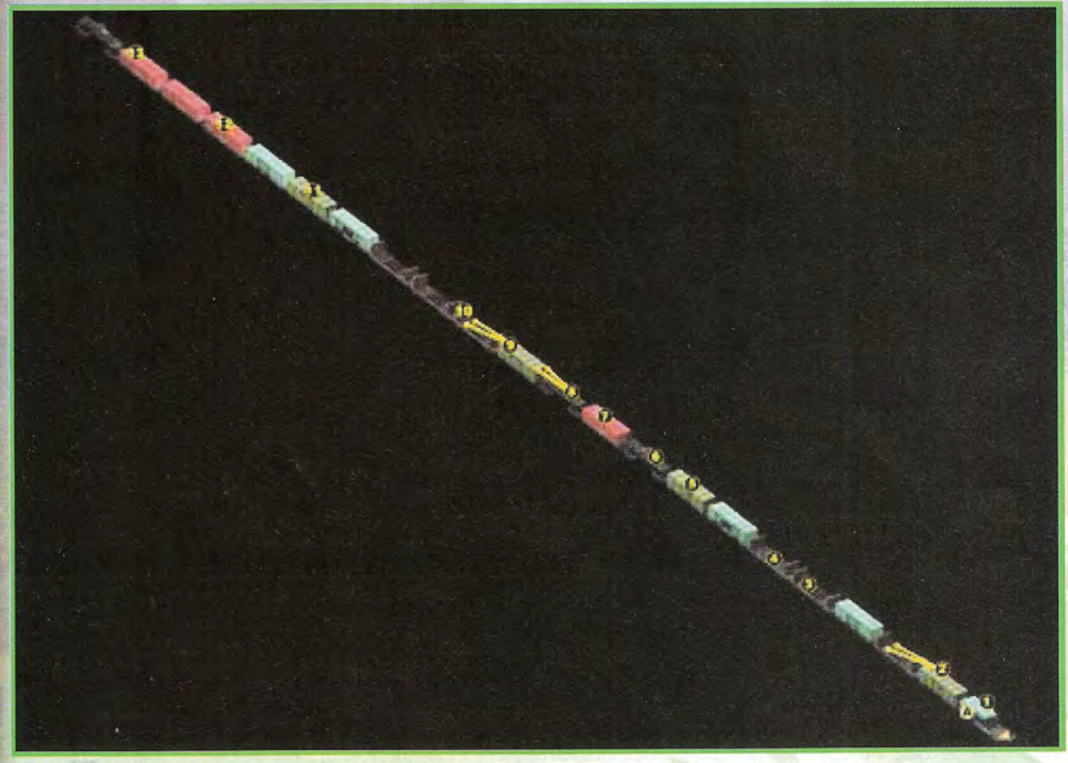


Acuérdate de registrar a tus enemigos una vez que esten muertos para conseguir munición, llaves u objetos especiales.



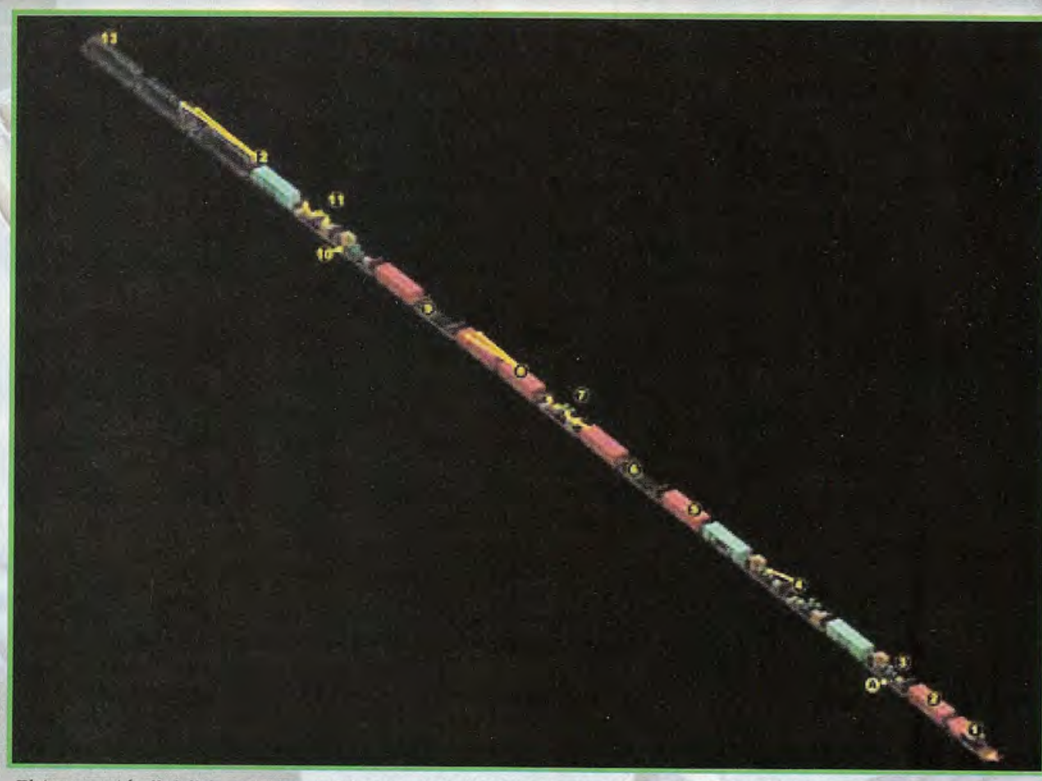


Encontraremos accesorios, como el chaleco antibalas, que nos ahorrará muchos problemas. No dudes en usarlo un instante.

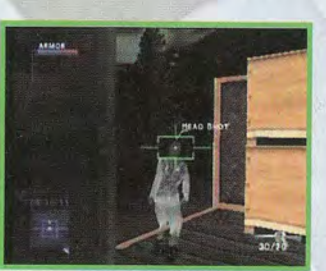


No podia faltar un viaje en tren en un juego de acción. Te sentirás como Steven Seagal.

mismo que antes. Escóndete y dispara a las cabezas de los dos soldados de la Agencia que se aproximan.
8. Quedate detrás de la pared del primer coche-cama para esconderte y esquivar las granadas que te lanzan desde el segundo coche-cama. Esas granadas eliminarán a los soldados que estén en este vagón y entre los dos. Puedes asomarte por la parte de afuera del vagón para tener un disparo claro a la cabeza del tipo que te lanza las granadas.
9. Cuando pases a modo de visión nocturna al entrar en el túnel, agáchate y con cuidado liquida a los soldados que veas apuntando a sus cabezas.
10. Cuando saltes sobre los vagones rojos, sigue corriendo, habrá soldados que estarán detrás de tí.
11. Un soldado lanzará una granada, partiendo el tren en 2, lo que hará que nuestra misión concluya.



El tren está dividido en dos misiones, tendremos que conseguir llegar al lugar del accidente.







Tenemos que conseguir recuperar los discos de datos del C-130 y eliminar a Morgan, el malo de turno que se empeña en querer matarnos a toda costa. Hay que darle caña.

Misión 7

Localización: Colorado, Usa. Tren 101 de la United Pacific

Operativo: Gabe Logan

Objetivos de la misión: Alcanzar el vagón delantero y detener el tren.

Parámetros de la Misión:
- Llegar a la locomotora antes de que alcances el puente.
- Un tanque de combustible ha sido volado gracias a una granada de uno de los comandos de la Agencia, partiendo al tren en 2. Tu has conseguido evitar la explosión, pero ahora vienen las malas noticias. Archer ha volado las vías de un puente que se encuentra a 10 millas de tu posición actual en el tren. No tienes mucho tiempo. Tienes que localizar los controles del tren y detenerlo antes de que hagas una caída libre con el tren como paracaidas por un bonito desfiladero.

1. Tienes 8 minutos para alcanzar la cabecera del tren, donde están los controles. En este nivel, tienes procurar correr y disparar a la vez, para no perder tiempo.
2. Salta al próximo vagón mientras disparas a los soldados de la Agencia que se acercan.
3. En el vagón de carga, dispara al guardia y coge el chaleco antibalas de la caja. Echa un vistazo rápido a la parte de fuera del tren donde estaba el baúl con el chaleco y dispara al próximo guardia en la cabeza. Cuando te acerques a las cajas de embalaje marrones, acaba con el guardia agachado detrás de ellas.
4. Desde la pared del siguiente vagón de carga, dispara al soldado que lanza granadas en la cabeza usando el botón para apuntar L1.
5 Corre y dispara a los dos soldados de la Agencia que se acercan, si fallas no te preocupes, sigue corriendo.
6. Si no puedes apuntar a la cabeza de los guardias rapidamente, pasa corriendo entre los dos y sube a la parte de arriba del muro y salta hasta el próximo vagón. No te causarán mucho daño.
7. Si subes a la parte de arriba de las cajas de embalaje, no hará falta que toques el suelo del vagón y podrás saltar al próximo vagón, evitando así tener que enfrentarte a los soldados que hay aquí. Te dispararán, pero no te darán si sigues saltando.
8. Checkpoint. Agáchate y apunta a las cabezas de los dos soldados en el siguiente vagón.
9. Si no aciertas a uno de los soldados en el último vagón, se pegará contra la pared del coche-cama.
10. En el siguiente vagón de carga, deslízate alrededor y dispara al soldado que está detrás de las cajas. Apunta a la cabeza.
11. Para evitar problemas con los tres tipos armados con recortadas que te esperan en el siguiente vagón de carga, subete a las cajas de embalaje y salta por ellas, como hiciste antes.
12. Desde una pequeña distancia respecto a la primera máquina dispara a los dos guardias que están allí. Lian llegará justo a tiempo de salvarte el pellejo.
13. Elimina al último guardia que está en la última máquina y espera a que Lian actue. Misión completa. (Continuará)



Escríbenos
¿Importa la PlayStation 2?

Hola amigos de PlayTop, me llamo Christian, pero ante todo quiero daros la enhorabuena por esta fantástica revista que estáis creando. Tengo una duda que os ruego que me respondáis. Mi hermano se quiere comprar la Play2 importada, y me gustaría saber que opináis, si los juegos que saldrán en España serán compatibles y que diferencias habrá. Gracias.

Christian Rocal
BARCELONA

Que tal Christian, lo de comprar la Play2 importada me parece un poco prematuro, sobre todo por el precio por el que te puede salir la consola. Además, los juegos que te valdrían solo serían los que trajeras de importación, ya que se ha hecho lo mismo que con los DVD, es decir, 3 zonas mundiales donde los sistemas son distintos, por lo que juegos que salieran en España, en principio no valdrían. Nuestro consejo es que esperéis a finales de año, que es cuando saldrá en España la Play2, y que la compréis entonces. Saludos para todos.

Podéis escribirnos para mandarnos dibujos, críticas, sugerencias, recetas de cocina, lo que van a echar en la tele, en fin, todo lo que nos queráis contar. También nos podéis mandar fotos vuestras, las cuales iremos publicando junto a vuestras cartas para que todo el mundo consolero os conozca. ¡Animo!

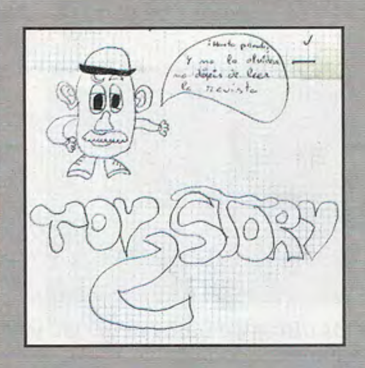
PLAYTOP
C/ Orense 32
Piso 10, puerta 3
28020 Madrid

Y si eres un cibernauta, mándanos un e-mail a:
playtop@wanadoo.es

Mail Top

¡Hola lectores! Os escribo desde Soria, para deciros que me gusta mucho vuestra revista, y que me voy a comprar todos los números. Por cierto, me llamo Cristofer La Orden y tengo 14 años, querría saber trucos para CTR y que publicáseis una guía para FF VIII.
Espero que sigáis haciendo una revista tan buena y tan bien de precio, y por favor, poned posters de videojuegos, que me gustan mucho.
Un saludo

Cristofer La Orden
SORIA



Hola Cristofer, gracias por tus comentarios y sugerencias. Tomámos buena nota de ellos. Tu petición de trucos la paso al departamento "truquero" para ver que se puede hacer, pero casi te puedo asegurar que lo de la guía del FF VIII de momento no podrá ser, y es que se trata de un juego muy largo y no tenemos suficientes páginas para publicar la guía, aún en el caso de que fueramos publicandola por partes, lo cual haría que la guía estuviera publicándose durante mucho tiempo, lo que impediría que pudieramos publicar otras menos largas y de un interés más actual. Pero aún así, veremos lo que se puede hacer, ¿vale? Lo de los posters es algo que pedís insistentemente, veremos que se puede hacer. Hasta otra colega. Y gracias por el dibujo.

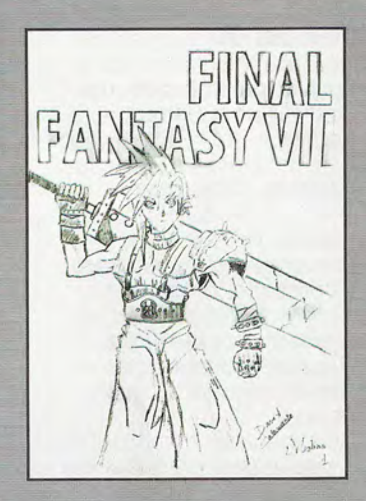
Querida PlayTop: Os escribo desde Sanlúcar de Barrameda (Cádiz), porque tengo una gran duda que me está cabreando la cabeza. ¿Es el mismo juego "Tony Hawk pro skater" que "TONY HAWK'S SKATEBOARDING"? Por cierto, si tenéis un poster o una foto de Lara, ¿Podéis mandármelo? Es que soy un fanático de Lara.

Raúl Caraballo Vidal
CÁDIZ

Estimado Raúl, en principio, es norma en la redacción que todo el material promocional que nos llega sortearlo entre los lectores, dando así oportunidad a todo el mundo de conseguir novedades o cosas chulas de sus juegos o personajes favoritos. En cuanto a tu duda, déjate de comer la cabeza, los dos títulos son juegos distintos, solo que el Tony Kawk pro skater aún tardará un poco en salir aquí, pero tranquilo, ya hablaremos de él. Hasta pronto.

¡Hola Amigos! Soy un viciado de la Play Station, me llamo David Calamonte, pero mis amigos me llaman Molina; tengo 15 años y soy de San Andrés de la Barca, un pueblo que está entre Palleja y Martorell.
Entre otras cosas, quería felicitaros por la revista, ya que informáis sobre grandes juegazos que van a salir y sobre todo porque habéis puesto la guía del R.E. III en el primer número, que es una de mis sagas preferidas, pero ¡Eh! respetos al máximo a mi saga favorita, Final Fantasy, que es la mejor [...] Me he leído la encuesta y creo que tendríais que hacer que la portada llamase más la atención para que la gente se inclinase más por una revista de 32 páginas. [...]. También podríais incluir en cada nº pequeños obsequios, que llamasen la atención, ya que a la gente le molan más las revista que vienen con demos, guías, etc.. [...]. También podrías añadir una sección de trucos para ACTION REPLAY, ya que apenas hay revistas que incluyan trucos para este.
Podíais incluir otra sección que incluyera una ficha de un personaje de videojuego, con imágenes de él y una biografía al lado, para poder coleccionar [...]. Espero no haber pedido mucho y que podáis realizar, si os gustan, el mayor nº de mis propuestas. ¡¡No os olvidéis!!

David Calamonte
BARCELONA



Hola Molina. Muchas gracias por todos tus comentarios, críticas y sugerencias, algunas son verdaderamente interesantes y se las pasamos al editor para que decida. El dibujo es genial, nosotros compartimos tu pasión por la saga RE y FF, geniales cada vez más. Estamos esperando a ver si podemos aumentar el nº de páginas sin tener que aumentar el precio, para poder incluir más cosas. Tiempo al tiempo ¿vale? Hasta otra.

Club PLAYTOP

Playtop se hace para tí, amigo lector y compañero de juegos, por lo que tu opinión es la que verdaderamente cuenta. Por ese motivo queremos que colabores con nosotros a través del **Club Playtop.**

Para participar en la selección de miembros del Club, basta con que rellenes la encuesta que adjuntamos a continuación (puedes fotocopiar la página o escribir los resultados en una hoja de papel) y nos la mandes a la siguiente dirección:

CLUB PLAYTOP
C/ Orense 32, 10 3ª
28020 Madrid

o a la siguiente dirección de correo electrónico:

demos@lander.es



Si resultas seleccionado, recibirás cada mes en tu casa un ejemplar gratuito de Playtop acompañado de otra encuesta más específica sobre el contenido y la presentación de la revista.

Contamos contigo para que entre todos podamos hacer una revista mejor, así que venga, a rellenar la encuesta.

¡Manos a la obra!

---

1. ¿Con qué frecuencia sueles comprar las siguientes revistas de videojuegos?

	Todos los meses	Cada 2-3 meses	Cada 4-5 meses	Con menos frecuencia	Ninguna
Hobby Consolas	☐	☐	☐	☐	☐
Juegos y Cía.	☐	☐	☐	☐	☐
Planet Station	☐	☐	☐	☐	☐
Play Mania	☐	☐	☐	☐	☐
PlayStation Magazine	☐	☐	☐	☐	☐
PlayTop	☐	☐	☐	☐	☐
Screenfun	☐	☐	☐	☐	☐
Super Juegos	☐	☐	☐	☐	☐
Top Juegos	☐	☐	☐	☐	☐
Otras:	☐	☐	☐	☐	☐

¿Cuál/es? ....

No compro revistas de videojuegos ☐

2. Puntúa del 1 al 10 las secciones de la revista:

- Solo para tus ojos ☐
- Tests Psx ☐
- La Puerta Trasera ☐
- El Curioso ☐
- El Tramposo Platinum ☐
- Japan Previews ☐
- Tests Ps2 ☐
- Correo del lector ☐
- El Tramposo ☐

3. ¿Añadirías alguna sección? Cuál y por qué

....

4. ¿Quitarías alguna sección? Cuál y por qué

....

5. Para que una revista me atraiga..

☐ Tiene que tener una portada llamativa y buenas imágenes en su interior.

☐ Tiene que tener tías buenas en la portada y buenas imágenes en su interior.

☐ Tiene que tener imágenes de los últimos juegos en portada y noticias interesantes.

Otra: ....

6. ¿Cúantas horas dedicas a la semana para jugar con tu consola?

- 2 a 4 horas ☐
- 6 a 8 horas ☐
- 4 a 6 horas ☐
- Más de 8 horas ☐

DATOS PERSONALES (TODA LA INFORMACIÓN ES CONFIDENCIAL)

Nombre y apellidos ....

Edad ....

Dirección ....

Población ....

Provincia ....

Código Postal ....

Las luchadoras más bellas del mundo

Dead or Alive 2 está creando gran expectación, y no sólo porque promete ser un gran juego de lucha. Desde un primer momento, los chicos de Tecmo han tenido muy claro que uno de sus puntos más llamativos eran sus espectaculares luchadoras. Ahora que el juego se prepara para conquistar las PS2 y las Dreamcast de todo el mundo, las chicas se han convertido en la imagen de marca del juego. Nosotros te las presentamos:

Kasumi

Ya conocíamos a esta hermosa ninja japonesa, una luchadora honorable y de corazón puro. Recientemente, fue raptada por una extraña organización, que la utilizó en un proyecto de creación de super-humanos. El resultado fue un clon llamado "Kasumi Alpha".



Lei Fang

A pesar de su juventud, esta luchadora de origen chino es una maestra del Tai Chi. Su objetivo en el torneo es derrotar a su némesis Jan Lee. A pesar de su inocente aspecto, tiene como meta probarse a sí misma que es la mejor luchadora.





Helena

Esta francesa debuta en la segunda parte. Es una famosa soprano. Pero también una peligrosa artista marcial, experta en un extraño estilo de lucha llamando Pi Qua Quan. Luchará en el torneo Dead or Alive para descubrir al asesino de sus padres.

El curioso

Ayane

Es la medio hermana de Kasumi, y, como ella, nacida en Japón. Experta en Ryuu Ninjitsu, tras su dulce aspecto se esconde un malvada asesina sin escrupulos. Era uno de los personajes secretos de primer "Dead or Alive".

Tina

Una luchadora de wrestling que tiene un padre clavadito a Hulk Hogan. Desde adolescente se ha entrenado para dominar este estilo de lucha y competir en el torneo Dead or Alive. Su objetivo final es convertirse en estrella de Hollywood. Cualidades, en nuestra opinión, no le faltan.





El Juicio Final

Con la toga puesta y el mazo en la mano, nosotros, aguerridos redactores de Playtop, nos disponemos a lanzar nuestros siempre razonados juicios. Si queréis formar parte de nuestro tribunal, debéis mandar vuestras opiniones, por carta o e-mail, a vuestra revista favorita. Contadnos lo que más os gusta, lo que os ha dejado un poco frío y lo que merece arder en el infierno.

El Infierno

LA AUSENCIA EN EL MERCADO DE NUEVOS JUEGOS DE PISTOLA. Desde los tiempos de Time Crisis, pocos juegos -y de no demasiada calidad- han salido para aliviar el hambre voraz que "padecen" nuestra pistolas. Esperemos que, con juegos como RE Survivor, esta carestía quede paliada.

El Cielo

ACCLAIM REALIZARÁ JUEGOS EN EXCLUSIVA PARA PLAYSTATION 2. Acclaim, compañía responsable de juegazos como Turok, se ha comprometido a apoyar a la nueva máquina de Sony desarrollando títulos en exclusiva. Con esta iniciativa, Acclaim se suma a la lista de grandes compañías que, con su trabajo, llevarán a PS2 al primer puesto en el ranking de consolas en los próximos años.

ANGELINE JOLIE HARÁ EL PAPEL DE LARA CROFT. Se confirma el rumor que tuvo en vilo a toda la redacción de Playtop durante los últimos tiempos. Finalmente, apreciados lectores, la guapísima Angeline Jolie será la encargada de llevar a la gran pantalla las andanzas de nuestra heroína favorita. ¡Por favor, que la estrenen pronto!

El purgatorio

CIERTAS COMPAÑÍAS YA NO PROGRAMARÁN PARA PSX. Algunas compañías, como Koei -famosa en Japón por Kessen- se centrarán única y exclusivamente en PS2, abandonando toda intención de programar juegos para PSX. Está bien que las compañías apuesten por las nuevas tecnologías, pero tampoco pueden olvidarse de una consola que aún tiene mucho que decir. Afortunadamente, esto no será lo normal y podremos seguir disfrutando de juegazos en la plataforma que, hoy por hoy, sigue dominando nuestros corazones (al menos de momento).



La pregunta del millón

Para poner en marcha esta nueva sección tenemos que solicitar, una vez más, vuestra colaboración. En cada número os propondremos una cuestión a la que esperamos que contestéis, bien mediante carta, bien mediante e-mail. Y la pregunta de este número es: ¿Cuál es, bajo tu punto de vista, el héroe/heroína de videojuego más sexy?

Nuestros preferidos

Importantes novedades invaden nuestra redacción comandadas por cierto agente secreto (¿alguien lo dudaba?). Y es que nunca dejaremos de recomendaros el Syphon Filter 2 Esperemos que, entre balazo y balazo, nos quede algo de tiempo para redactar el próximo número porque de lo contrario...

1. *Syphon Filter 2*
2. *Fear Effect*
3. *Resident Evil 3*
4. *Gran Turismo 2*
5. *Colony Wars: Red Sun*
6. *Vandal Hearts 2*
7. *Guilty Gear*
8. *WWF Smackdown*
9. *Shadow Madnes*
10. *Die Hard Trilogy 2*

Nuestros clásicos

En esta ocasión, sólo hay una entrada en nuestra lista de clásicos imprescindibles. Logan ha asaltado el octavo puesto, desplazando a la señorita Croft. ¿Seguirá escalando posiciones? Seguro que sí. Y es que Logan es mucho Logan.

1. *Metal Gear Solid*
2. *Resident Evil 2*
3. *Final Fantasy VIII*
4. *Gran Turismo 2*
5. *Resident Evil 3*
6. *Final Fantasy VII*
7. *Tekken 3*
8. *Syphon Filter 2*
9. *Tomb Raider IV: The Last Revelation*
10. *Silent Hill*

Resident Evil 3: Nemesis



La fiebre por la saga reina del género de terror inunda todas las consolas, pero la continuación principal es este juego.
Trajes alternativos: Primero debes conseguir la llave de Boutique. Para ello debes acabar el juego en menos de siete horas sin usar más de 30 Ink Ribbons, y ya podrás disponer de cinco nuevas vestimentas según el grado con el que termines el juego, siempre en dificultad Hard.
Traje STARS: Grado S.
Uniforme de Biker: Grado A.
Traje Disco: Grado B.
Traje Dino Crisis: Grado C.
Uniforme de policía: Grado D.
Jugar a "Mercenarios": Para poder jugar a este minijuego, sólo tienes que completar Resident Evil 3 en cualquier nivel de dificultad.
Epílogos: Completa el juego en modo difícil, y podrás conseguir las biografías de los personajes. Dependiendo del grado que consigas al final, accederás a una biografía u otra.

Die Hard Trilogy 2



John McClane se enfrenta a una aventura no cinematográfica, y necesita unas ayuditas. Todas las secuencias de botones debes aplicarlas en el menú de pausa.
Todas las armas: Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, L1, L1.
Recarga automática (fases de pistola): Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo.
Modo Big Head: R1, R1, L1, L1, Triángulo, Triángulo.
Inutilizar la mira laser: L1, L1, Triángulo, Triángulo, L1, L1, L1.
Hombre eléctrico (Modo Aventura): Cuadrado, Cuadrado, L1, L1, R1, R1.
Vista en primera persona (modo aventura): Círculo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado.
Munición infinita: L1, L1, R1, R1, Círculo, Círculo.
Invencibilidad: Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, L1, L2.



Modo Esqueleto: Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Cuadrado.
Cohetes lentos: L1, R1, R1, L1 - Triángulo, Cuadrado.
Coche serpiente (Juego de coches): Círculo, Cuadrado, R1, R1, Círculo, L1, Círculo.

Fear Effect

Ahí van unos secretos para este maravilloso juego, y en el próximo número te comentaremos más. Debes seleccionar "Créditos" en la pantalla de opciones e introducir las siguientes secuencias:
Modo Experto: Abajo, Abajo, Abajo, Cuadrado, Izquierda, Derecha.
Todas las armas: L1, Triángulo, Arriba, Abajo, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Arriba, Círculo.
Munición Extra: L1, Triángulo, Arriba, Abajo, Círculo, Círculo, Izquierda, Izquierda, L1, L2.





Army Men 3D

Trucos para el juego que inició la franquicia de los Army Men.
Todas las armas y munición ilimitada: Pausa el juego y pulsa Cuadrado, Círculo, R1, L1, R1 + R2. Tienes que hacer la combinación en menos de dos segundos. Si en la pantalla aparecen las palabras "Power up", es que la cosa ha funcionado.
Inmortalidad: Pausa el juego y pulsa Cuadrado, Círculo, L1, L1+L2. De nuevo has de pulsar a toda velocidad, y , si lo haces bien, aparecerá la palabra "Invencibility"



Guilty Gear



Uno de los mejores juegos de lucha 2D que hemos probado últimamente.
Combo infinito para Cheap: Con este puedes hacer muy fácilmente un combo infinito. Tienes que conectar un uppercut, y golpear al enemigo cuando caiga al suelo. Puedes seguir golpeándole indefinidamente.
Jugar como Baiken: Sólo tienes que acabar el Modo Normal sin continuar ni una vez.
Jugar como Testament y Justice: completa el Modo Arcade en el nivel de dificultad normal.

No podemos olvidar que aún existen muchos juegos "antiguos" que seguimos sin poder acabar por no disponer de trucos. ¡Eso se acabó! Aquí tenéis trucos para todos vuestros juegos Platinum.

Soul Blade

Ahora que Soul Calibur arrasa en Dreamcast, su primera parte en PlayStation ha vuelto a ponerse de moda. Te mostramos como jugar con los personajes secretos.

Jugar con Siegfried Oscuro: Debes conseguir todas las armas de Sigfried en el Edge Master Mode. A continuación, ves a la pantalla de selección de personaje. El nuevo Sigfried se encuentra fuera de la imagen, después de los otros luchadores.

Jugar con Sophitia sin armadura: Para jugar con una versión aligerada de esta carismática luchadora, debes conseguir todas las armas de Sophitia en el Edge Master Mode. Aparecerá en la pantalla de selección de personajes a continuación de Sigfried Oscuro.

Sophitia aún más cómoda: Para jugar con otra versión de Sophitia, reúne 70 armas en el Edge Master Mode

Jugar con una versión más siniestra (aún) de Cervantes. Debes terminar el juego con todos los personajes iniciales. A éste lo verás sin ningún problema en el menú de personajes.

Jugar con Seung Han Myong: Debes completar el modo Arcade con Hwang e inmediatamente después con Seung Mina.

R-type Delta

Por lo que a nosotros respecta, R-type es el rey de los Shoot´em up espaciales. Hay van unos trucos. Todos ellos debes introducirlos con el juego en pausa y manteniendo pulsado L2, y antes debes haber conseguido la fuerza.

Potenciadores rojos: Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Cuadrado.

Potenciadores azules: Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, X.

Potenciadores Amarillos: Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Círculo.

Laser al máximo: Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Triángulo.





Tomb Raider III

Pasar a la siguiente fase: Pulsad la siguiente secuencia en cualquier momento del juego: L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2.

La siguiente fase comenzará a cargarse al instante si has pulsado la secuencia correctamente.

Consigue todas las armas: De nuevo, en cualquier momento del juego, pulsad: L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2. Lara pegará un berrido que indica que le truco ha funcionado.



Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma



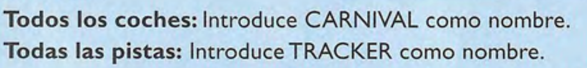
Aunque este juego nos decepcionó un poco, no deja de ser Star Wars, y sólo por eso te contamos este truco:

Pasar de nivel e invencibilidad: en la pantalla principal pulsa L1+ selec, Triángulo. Selecciona el nivel y vuelve a la pantalla principal.



Revolt

¿Qué no puedes acabarte un juego de coches teledirigidos? Menos mal que te ayudamos nosotros...



Todos los coches: Introduce CARNIVAL como nombre.

Todas las pistas: Introduce TRACKER como nombre.



Después, puedes volver al menú principal, introducir otro nombre, y el truco seguirá funcionando.

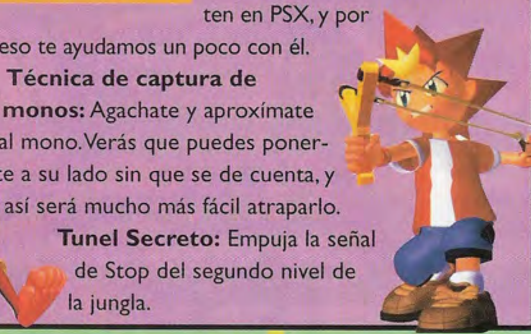


Ape Scape

Este es uno de los mejores plataformas que existen en PSX, y por eso te ayudamos un poco con él.

Técnica de captura de monos: Agachate y aproxímate al mono. Verás que puedes ponerte a su lado sin que se de cuenta, y así será mucho más fácil atraparlo.

Tunel Secreto: Empuja la señal de Stop del segundo nivel de la jungla.




PLAYTOP
GUILTY GEAR
BLAZER
FREE
HOPE
PLAYTOP nº5
estará en TU KIOSKO el LUNES 24 de ABRIL.
Para TI, que eres un loco de la PSX,
¡aquí tienes tu NUEVA REVISTA! RECUERDA:
PLAYTOP sale LUNES SI, LUNES NO